顶尖漫画家携手一线漫画教师联合创作

MANGA TECHNIQUES STANDARD TUTORIAL

漫画技法标准教程

Q版篇

C·C动漫社 著

中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

MANGA TECHNIQUES STANDARD TUTORIAL

漫画技法标准教程

Q版篇

C·C动漫社 著

中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

图书在版编目（CIP）数据

漫画技法标准教程. Q版篇 / C·C动漫社著. — 北京：中国水利水电出版社，2012.8
ISBN 978-7-5084-9910-9

Ⅰ. ①漫… Ⅱ. ①C… Ⅲ. ①漫画—绘画技法—教材
Ⅳ. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第136851号

书　　名：漫画技法标准教程　Q版篇
作　　者：C·C动漫社　著

出版发行：中国水利水电出版社（北京市海淀区玉渊潭南路1号D座　100038）
网址：www.waterpub.com.cn
E-mail:sales@waterpub.com.cn
电话：（010）68367658（发行部）
企　　划：北京亿卷征图文化传媒有限公司
电话：（010）82960410、82960409
E-mail:sales_bookexplorer@163.com
经　　售：全国各地新华书店和相关出版物销售网点

印　　刷：北京机工印刷厂
规　　格：187mm×260mm　16开本　13印张　160千字
版　　次：2012年9月第1版　2012年9月第1次印刷
定　　价：29.80元（附赠光盘）

前 言

Foreword

在创作本套书之前，C · C动漫社已经相继推出了几套成功的漫画技法书。既有手册类的《漫画素描技法从入门到精通》系列，也有实例类的《漫画技法经典77例》系列，虽然这些图书已经覆盖了大多数绘画技法和主题。但我们一直想要创作一套能让更多入门读者学习使用，内容优质、权威、系统，但价格却又很便宜的图书。并且可以作为各大院校动漫专业和相关动漫培训班使用的标准教材。

我们首先面临的最大挑战和困难是成本问题，既要保证内容的完整和优质，还要保证成书后的成本最低。因此我们想尽一切办法在不降低品质的情况下控制成本。

1.首先我们寻找到信息含量最大的版式和体例，这样就保证了在总体信息含量不变的情况下，最大可能地节省页数，从而控制成本。

2.其次书中大量使用了实拍照片的“案例演示”，通过现场感极强的讲解方式，以最少的经典案例数量保证了读者的学习效果。

3.本书采用了高级的轻型双胶纸来印刷，这种纸的特点是环保、重量轻，但图像的表现力好，虽然价格更贵，但重量的减轻为我们节省了不少成本。

4.针对书中内容附赠的超长教学视频，是本书的重中之重，也是本书最具含金量的一点。针对每个章节不同的主题，录制了专门的教学视频，并且所录视频都是与书中所讲案例互补的内容。读者不仅可以看到绘制流程，还可以看到漫画家们在起稿和绘画时的所有辅助动作和技巧，以及用笔排线的习惯，极大地提高了漫画学习的效率和效果。

本书是《漫画技法标准教程》系列中的Q版篇。本书首先从Q版人物最重要的头部开始进行详细的分析、讲解，然后依次讲解了Q版人物身体的绘制、Q版人物丰富的表情及动作的绘制、Q版人物服装与道具的绘制、可爱的Q版场景的绘制以及Q版动物的绘制。书中特别注明了在绘制过程中必须掌握的要点以及可能遇到的难点，例如如何简化Q版人物面部和四肢的表现？如何将道具的轮廓与棱角处理为圆润效果，使道具更可爱？如何简化服饰的褶皱与服饰细节的取舍？通过对本书的学习，绘制可爱的Q版人物、道具、场景就都不在话下了。另外，在本书的配套光盘中还放置了11段约170分钟的教学视频，便于读者参考学习。

相信对本书有了大致了解的读者早已跃跃欲试，下面就让我们借助本书，在漫画的海洋中遨游吧！

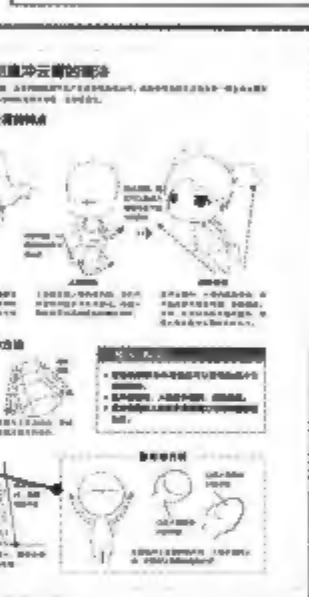
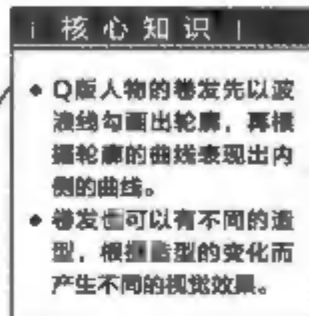
C · C动漫社

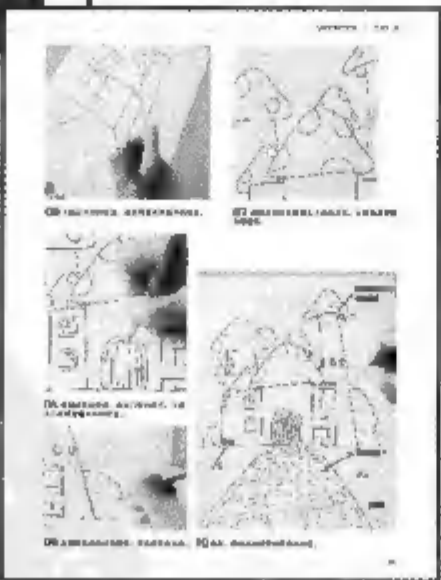
本书使用说明

■知识点分析讲解

通过丰富的图例和详细的解说，让读者能轻松掌握绘制漫画的基础知识和技法。

■核心知识与重难点分析

用简练的文字概括每一章节的核心知识点。用图文并茂的方式对绘画技法的重难点进行分析。

■案例演示

通过实际绘制的流程图片，详细地解说绘制漫画中的每一个步骤。

■课后练习

在每章的最后，有针对性地提出具体练习的目标，使读者能更好地巩固已学习到的知识和技法。

目 录

Contents

Part 1

了解Q版人物先从头部开始

Part 2

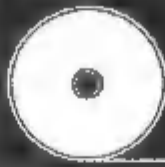
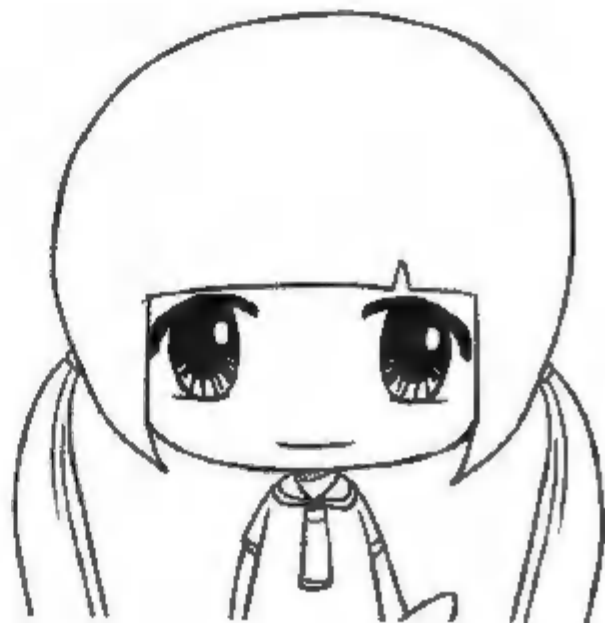
绘制Q版人物的身体

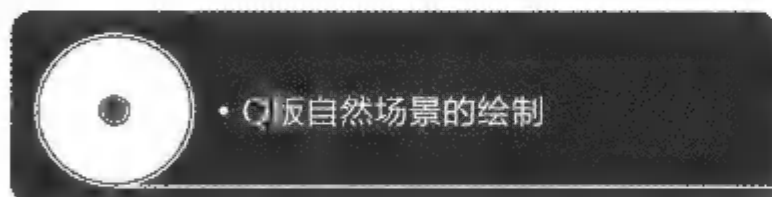
Part 3

丰富的Q版人物表情及动作

- Q版人物表情的绘制
- Q版人物动作的绘制
- 人物动态动作的绘制

Part 4

利用服装与道具为Q版人物润色

- Q版人物整体造型的绘制
- Q版人物道具的绘制
- 学生制服的绘制

Part 5

Q版场景的绘制

5.1 根据透视规律画出Q版场景

5.2 绘制不同类型的Q版场景

Part 6

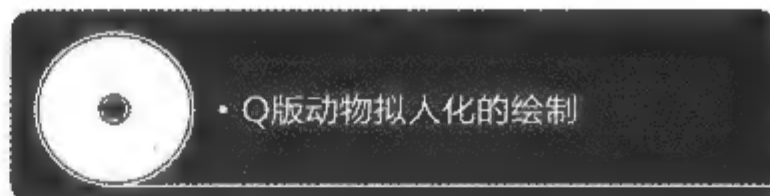
Q版动物的绘制

6.1 可爱的Q版动物的绘制

6.2 Q版动物整体造型

6.3 Q版动物的拟人化演绎

Part 1

了解Q版人物先从头部开始

光盘目录

- Q版人物头部的绘制
- 人物发型的绘制

本章要点

Q版人物在原有形象上，夸大了头部的比例，并缩小身体的头比例，让头部显得非常可爱。

Q版人物的五官需要在普通人物五官的基础上进行变形和简化。

Q版人物的发型简化方式和画法，也是本章重点讲解的内容。

漫画家心得

想要绘制一个可爱的Q版人物头部，最重要的是五官的表现。记得要把眼睛画大一点哦！又大又闪亮的眼睛可是Q版人物的招牌！

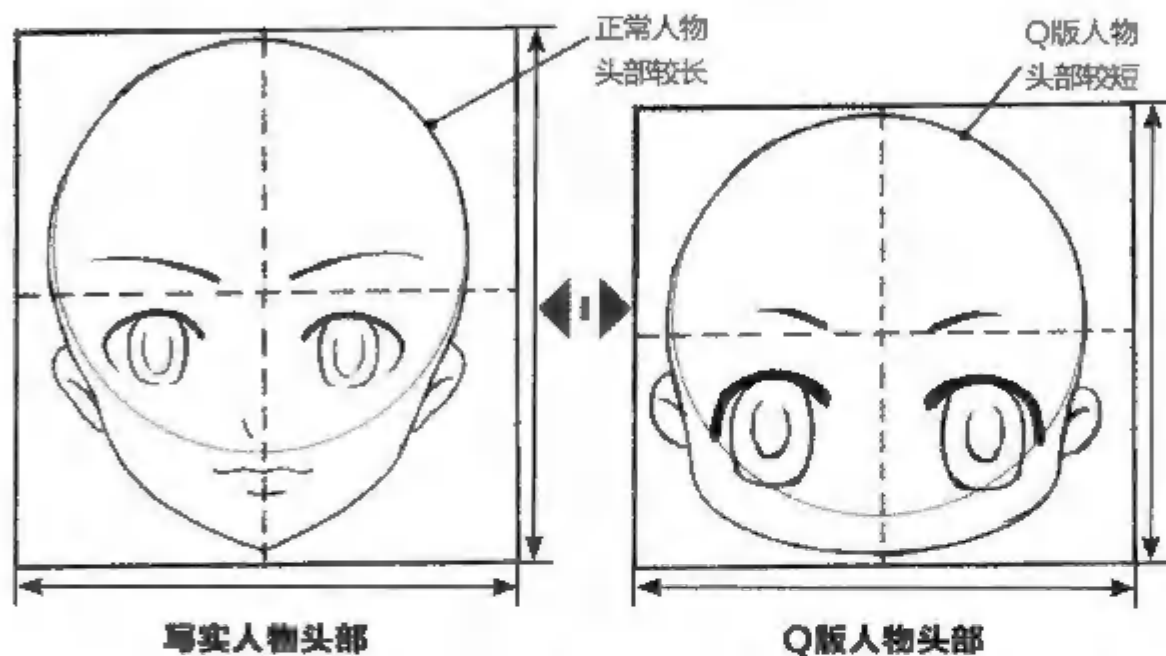
1.1 头部绘制的基础

首先我们需要了解的是Q版人物头部的特点，再学习利用十字线绘制不同角度Q版人物头部的方法。另外，还将学习Q版人物最常见的包子脸的绘制要点，以及不同Q版人物脸型的画法。现在，让我们一起来学习吧！

1.1.1 头部的特点

绘制Q版人物的头部时，要注意表现出人物头部圆润的特点，可通过弱化下巴让人物的头部整体看起来肉嘟嘟的。

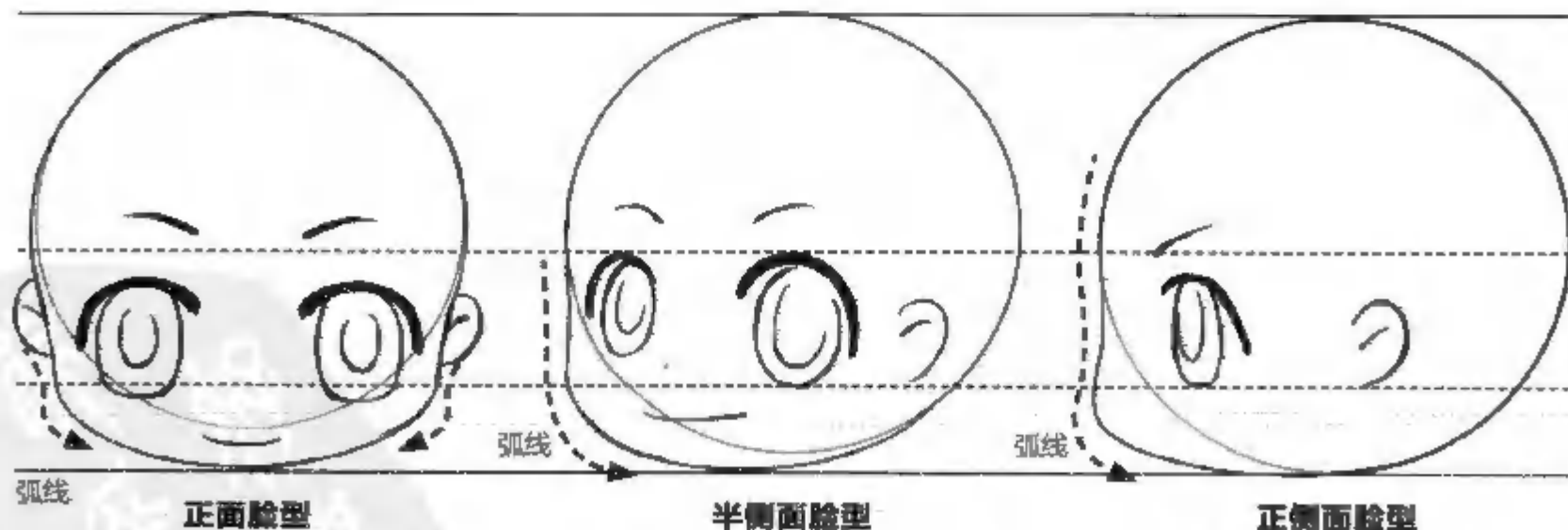
■ Q版和写实的比较

写实人物头部　　Q版人物头部

写实人物的头部轮廓及五官的表现细致，整个头部显得更长。而Q版人物的头部趋向于短而宽，在表现上比写实人物更加圆润。Q版人物眼睛占面部的一半，并且鼻子和嘴巴都有所省略。

核心知识

- Q版人物的脸型与正常漫画人物的脸型区别很大，下巴的省略使Q版人物更加可爱。
- Q版人物的面部正侧面弧度弱化，比正常漫画中的人物轮廓更为简单。
- 在不同角度下，Q版人物的头部始终保持"圆润"的特点。

■ 不同角度的Q版人物头部

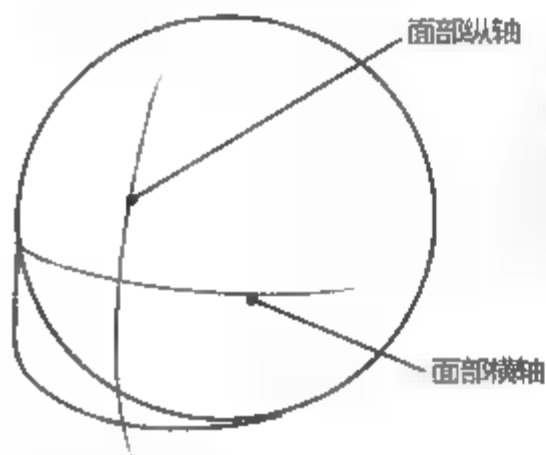
正面脸型

正面的Q版人物下巴省略，由一条弧线连接。脸部线条向外凸出。

半侧面脸型

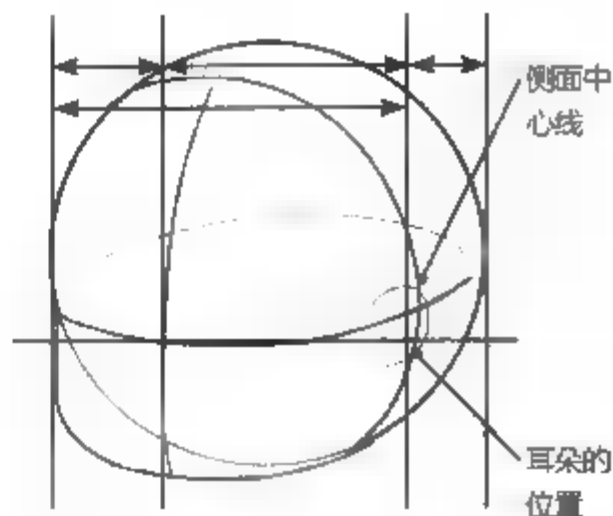
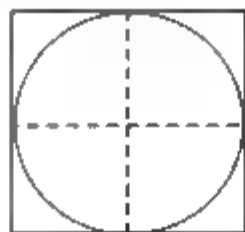
当人物处于半侧面的角度时，脸部的轮廓十分明显，并且向外凸出。

正侧面脸型

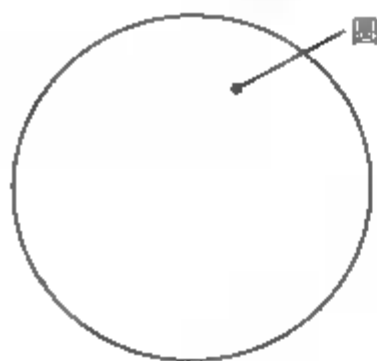
Q版人物的正侧面省略五官的表现，不会像一般漫画中的人物轮廓那样细致、弧度清晰。

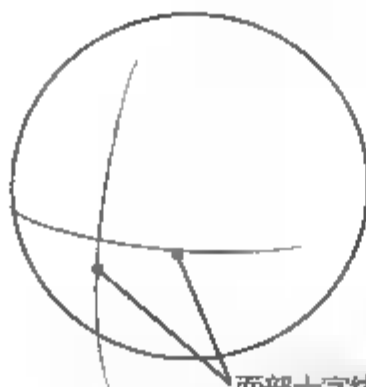
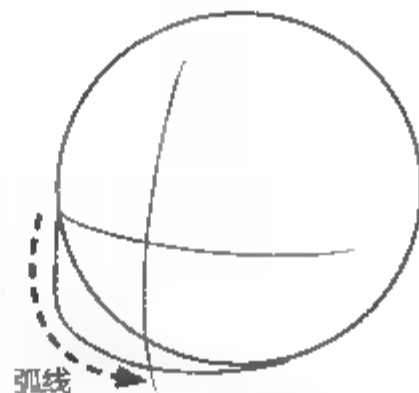
■ 绘制Q版头部的方法

Q版头部分析图1

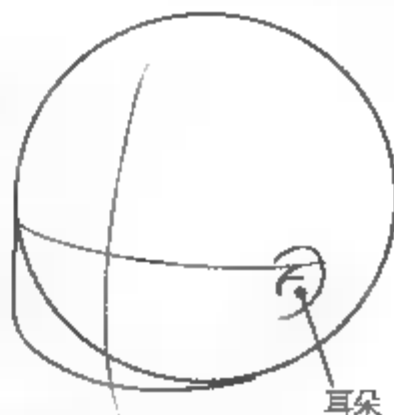
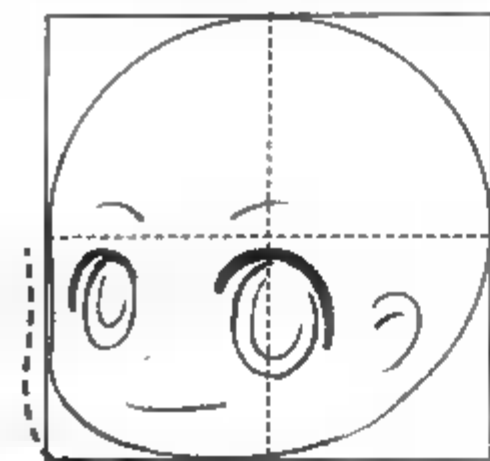
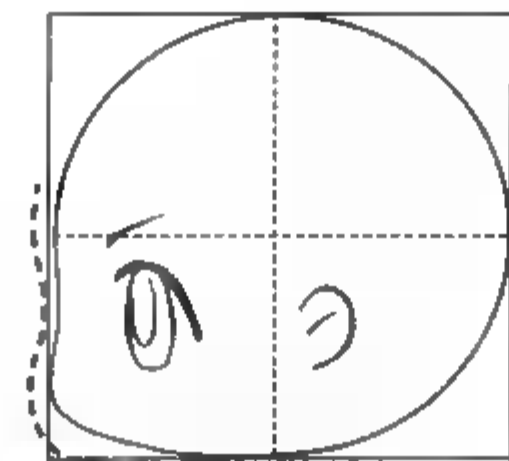
在半侧面的状态下，面部横轴和纵轴都呈曲线，使头部更具有立体感。

用十字线把圆分为四份，通过面部的十字线确定人物面部的五官，同时还可以根据十字线的定位画出面部轮廓。

Q版头部分析图2

把人物的头部看成一个圆球，找出其中心线，方便对耳朵和面部的定位。

■ 绘制半侧面Q版人物头部轮廓的步骤

1. 首先，绘制一个圆，作为人物的头部。

2. 绘制十字线，定位面部的位置和方向。

3. 根据十字线，以一条弧线画出Q版人物的脸颊轮廓。

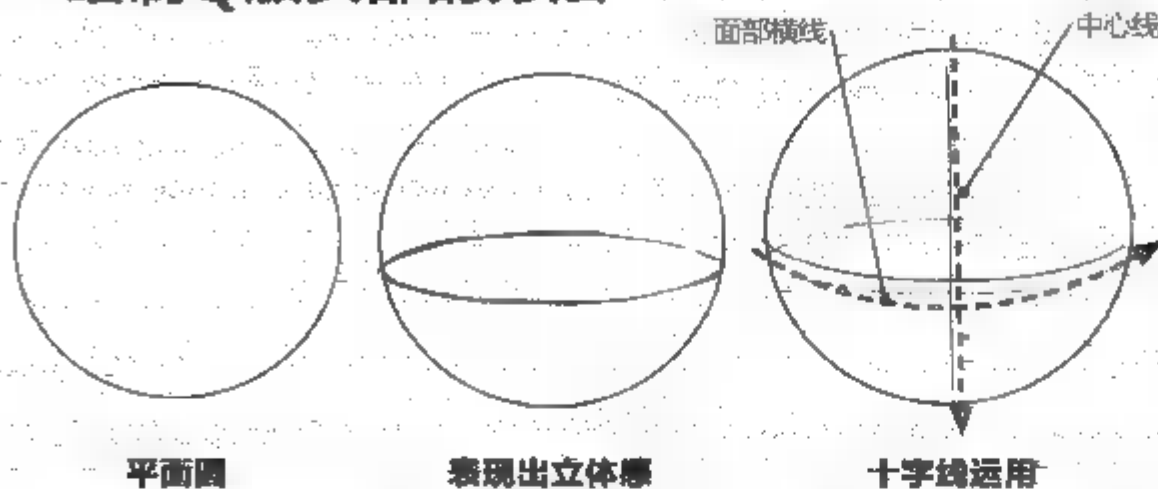
4. 最后，根据面部的横轴画出人物的耳朵。

■ 不同角度的头部表现

半侧面的头部轮廓

正侧面的头部轮廓

核心知识

- Q版人物的头部轮廓是由头部的圆和面部五官的轮廓组合而成的。人物侧面的轮廓用圆润的线条绘制出来。
- 根据人物的面部转向，设定好十字线，绘制凸出的头部轮廓。

1.1.2 利用十字线绘制不同角度的头部

和绘制普通漫画人物的头部一样，Q版人物的头部也需要运用十字线进行定位绘制。绘制的步骤就是先画一个圆，然后在圆中画上十字线，再通过十字线绘制出人物五官。

绘制Q版头部的方法

虽然Q版人物的头部都是以圆为原型绘制而成的。但是，在绘制的过程中我们不能忽略人物的头部是立体的。所以，可以通过在圆形上绘制十字线找出球面的弧度，使圆形呈现出球体的感觉。

核心知识

- Q版的头部轮廓从正面看就好像一个平面的圆圈，其实并非如此。Q版人物的头部轮廓可以归纳成一个立体的圆球。
- 不同角度的Q版头部会有不同的效果，而十字线也会根据角度变化而产生变化。

绘制正面Q版人物头部轮廓的步骤

1. 首先，绘制一个圆，作为人物的头部轮廓线。

2. 绘制人物的面部轮廓，表现出正面的方向。

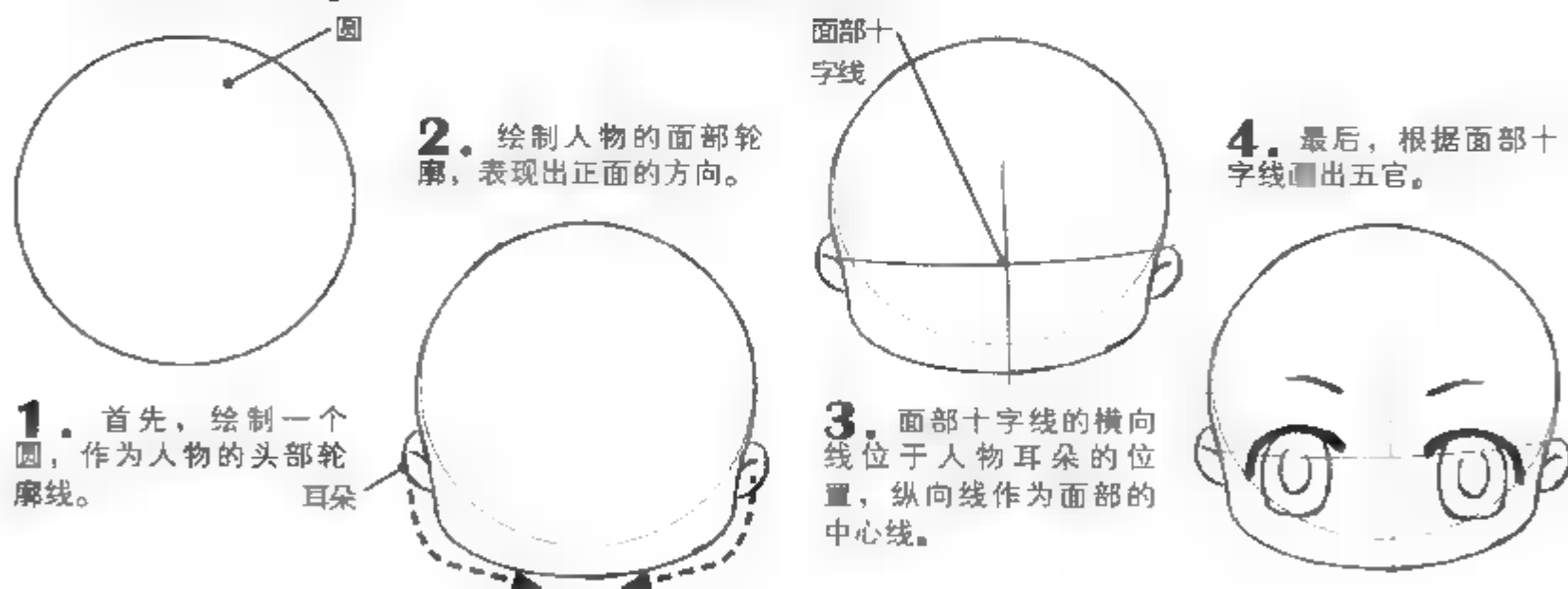
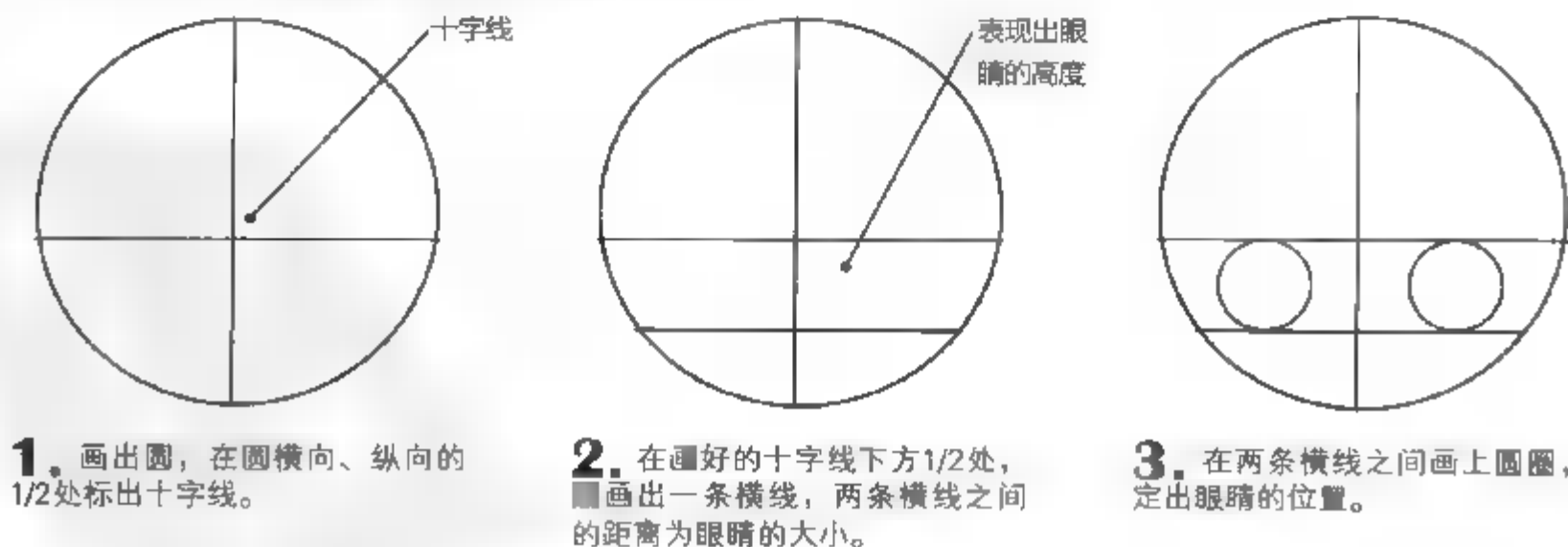
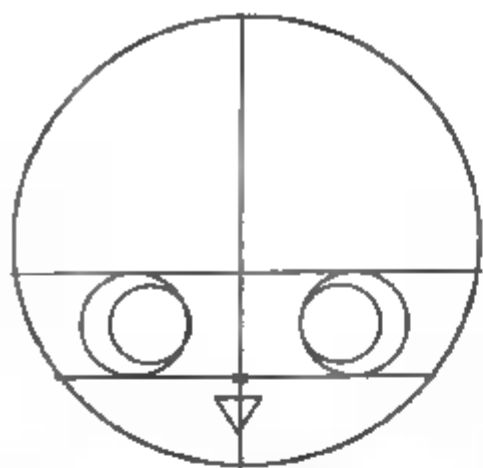
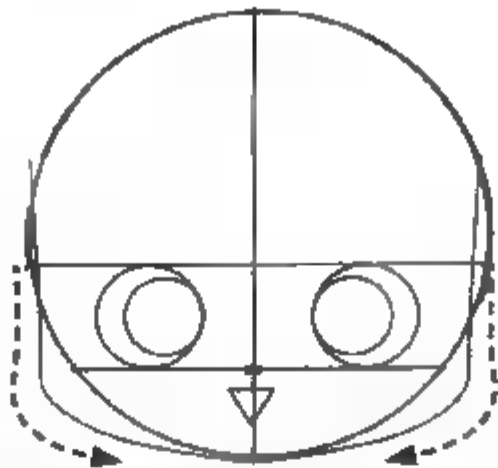
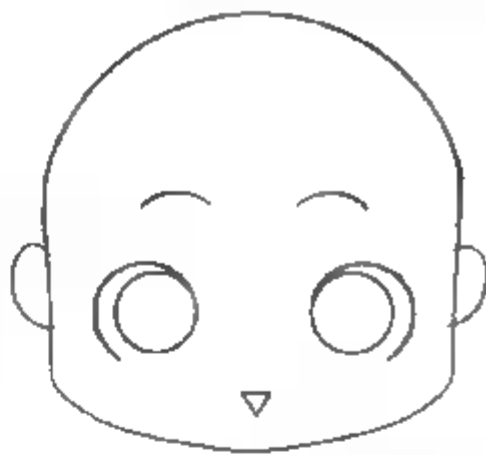
3. 面部十字线的横向线位于人物耳朵的位置，纵向线作为面部的中心线。

4. 最后，根据面部十字线画出五官。

运用几何图形绘制Q版头部

1. 画出圆，在圆横向、纵向的1/2处标出十字线。

2. 在画好的十字线下方1/2处，画出一条横线，两条横线之间的距离为眼睛的大小。

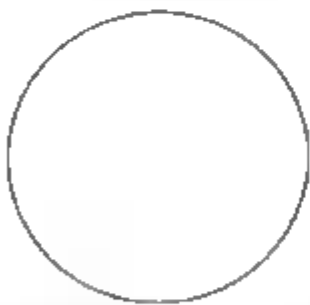
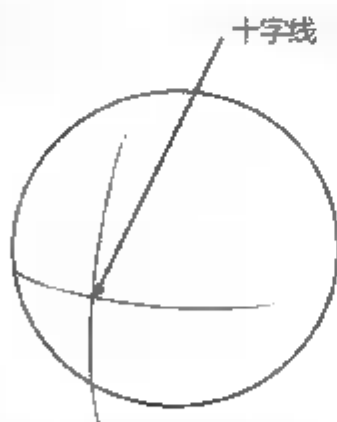
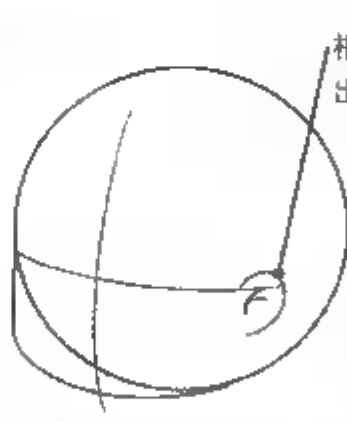
3. 在两条横线之间画上圆圈，定出眼睛的位置。

4. 先画线再标出五官，就可以轻松画出脸部轮廓和嘴巴的位置。

5. 脸部轮廓确定后，根据圆添加轮廓线。

6. 最后，擦掉多余的部分，添加人物的耳朵，完成绘制。

■ 不同角度头部的画法

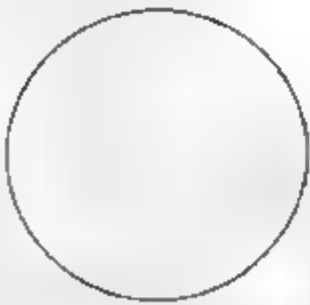
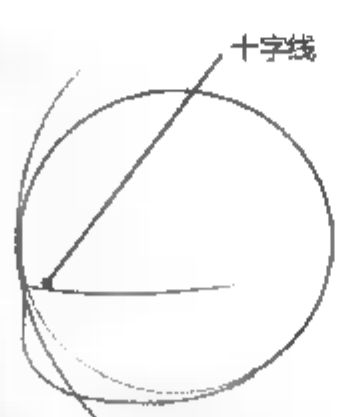
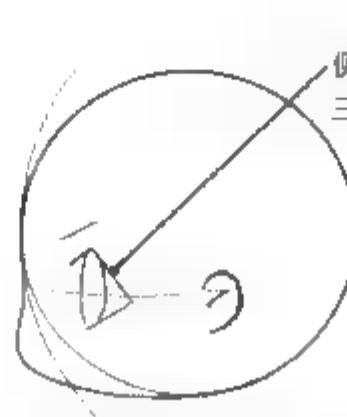
Q版人物头部半侧面　　**Q版人物头部正侧面**

核心知识

- **Q版人物侧面基本上不会突出嘴巴的轮廓，而是只用圆弧线画出脸部即可。**
- **根据人物头部角度不同，我们可以利用十字线轻松地画出各个方向的头部哦！**

■ 半侧面的画法

1. 绘制一个圆，作为头部的基础。

2. 根据圆绘制十字线，确定面部方向。

3. 根据十字线画出脸部的弧度和耳朵。

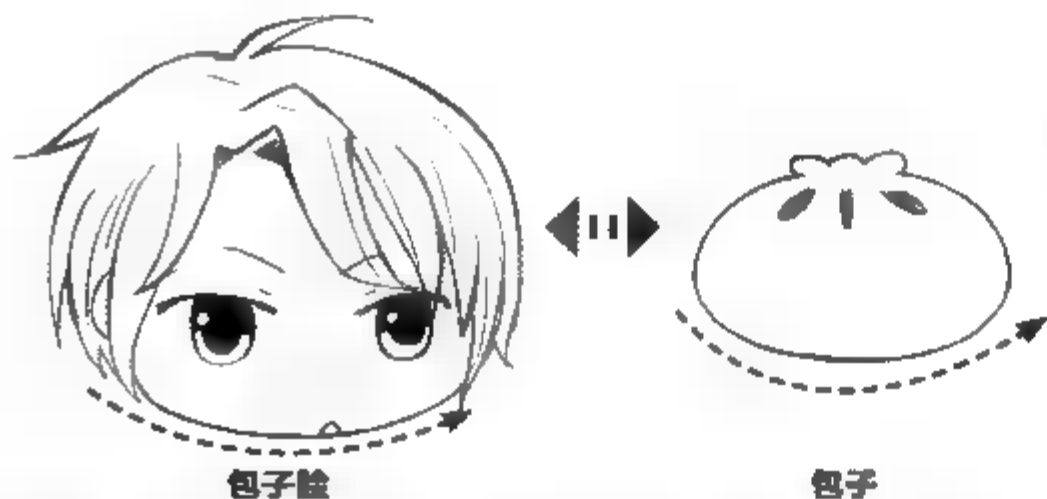
4. 根据十字线画出人物的五官。

■ 正侧面的画法

1. 绘制一个圆，作为头部的基础。

2. 根据圆绘制十字线，并画出侧面的轮廓。

3. 根据横线画出眼睛及耳朵。

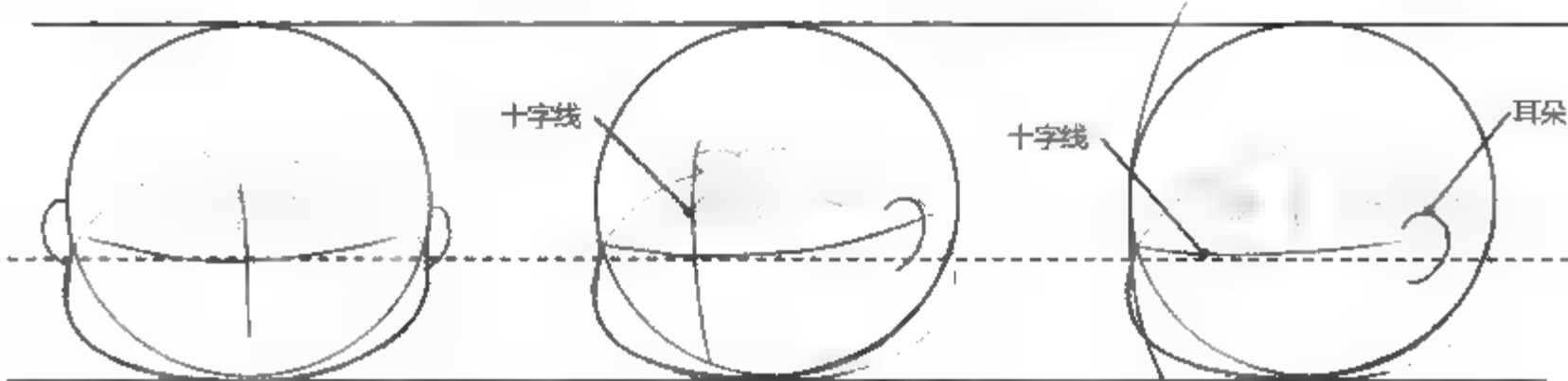
4. 细化人物的眼睛，完成绘制。

1.1.3 绘制包子脸的要点

绘制Q版角色的时候，最常用的一种脸型就是包子脸。包子脸是由圆形的抽象变形而得来的。下面就让我们来看看包子脸的特征和画法。

■ 包子脸的特征

包子的特点就是“圆”。根据这一特点，我们绘制人物的脸型时，也要表现出其“圆”的特点来。一般情况下由于头发的遮挡，脸部可以用一条弧线勾画。

核心知识

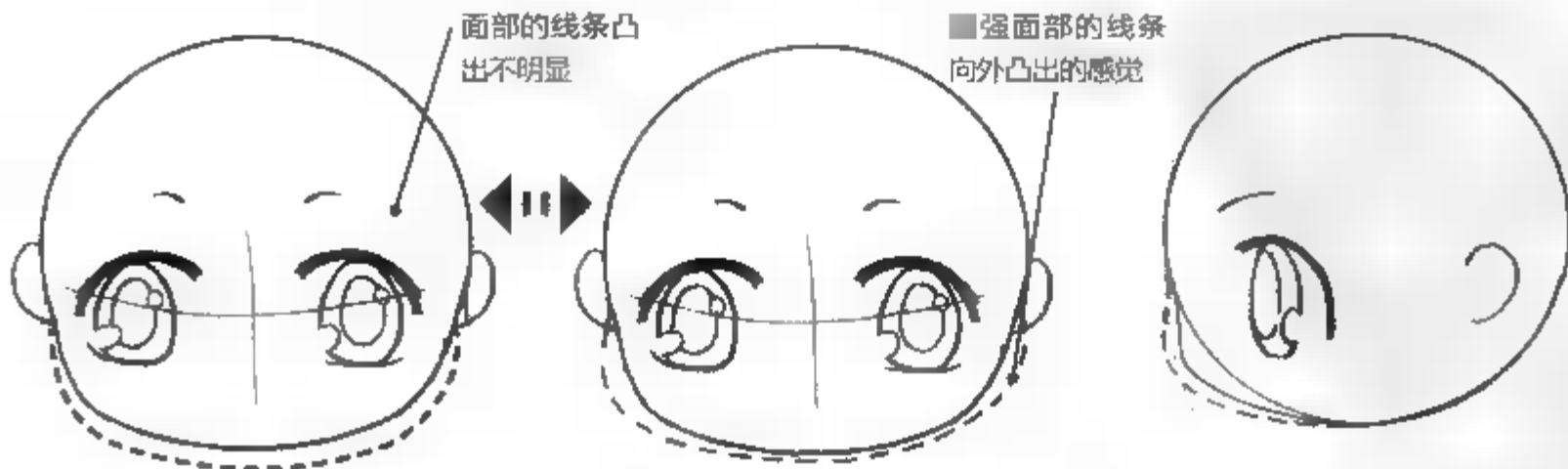
- 包子脸是圆脸的抽象变形。
- 包子脸的特点是，下巴十分的圆润，两边脸颊弧度也相当明显，看上去肉嘟嘟的。
- 包子脸在不同角度下始终保持包子圆润的特点，不会改变。

包子脸正面

正面的包子脸，两边脸颊向外鼓起，体现出肉嘟嘟的感觉。

包子脸半侧面

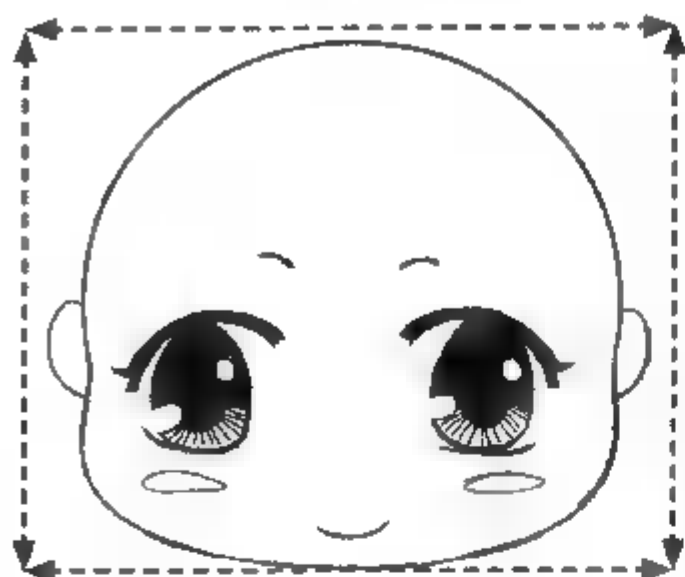
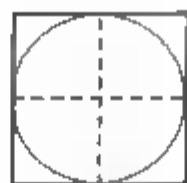
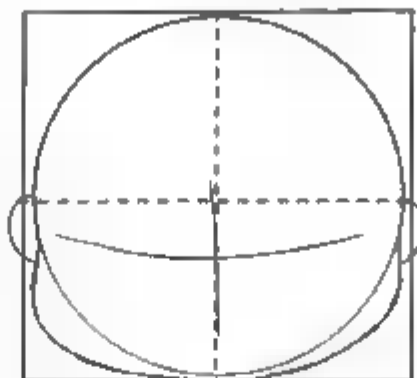
半侧面的表现在于人物面部凸起部分只在一侧表现出来，另一侧画出耳朵。

包子脸正侧面

与半侧面的轮廓绘制相似，耳朵的位置发生变化。

根据包子脸，添加鼓起的弧线，增加脸的肉感，使人物的脸型更加接近包子的轮廓。

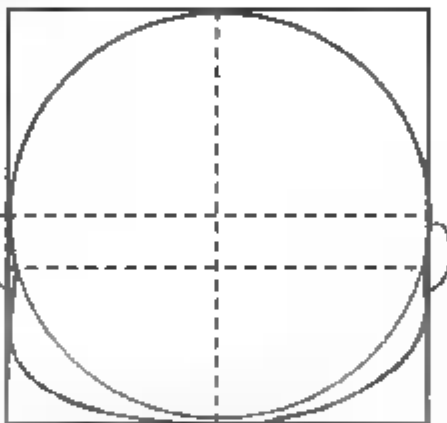
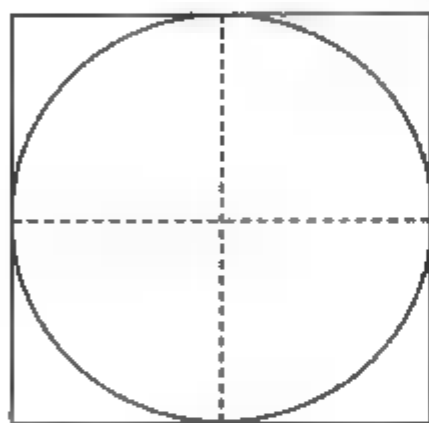
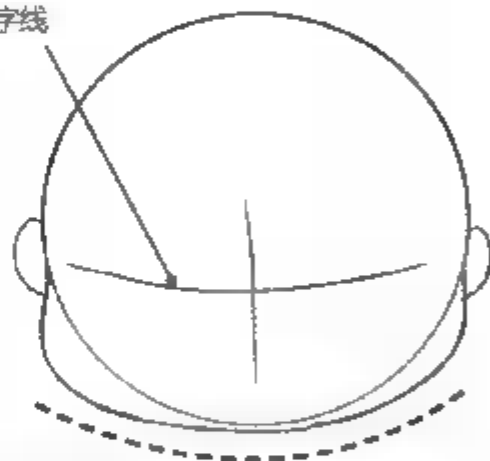
包子脸的正侧面会根据正面轮廓同时向外延伸线条。

■ 包子脸的画法

包子脸正面

几何结构

细化轮廓

核心知识

- **包子脸十分接近圆形，除了有点弧度的脸部以外，整个头部其实可以看作是一个圆球。**
- **脸部的绘制都是以圆为基础绘制出来的，包子脸更是如此。**

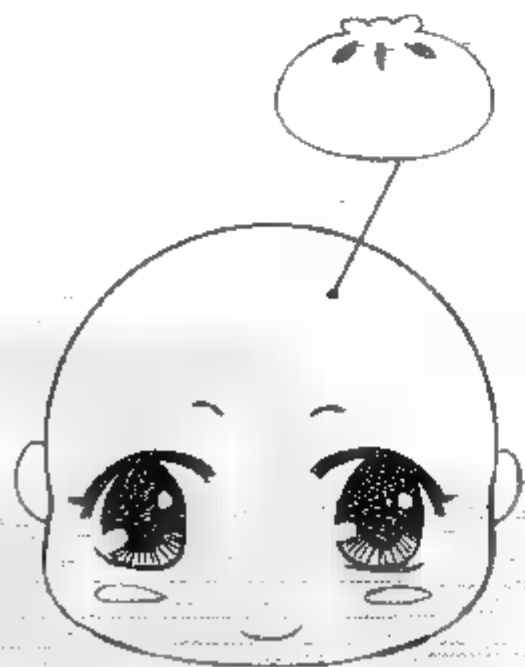
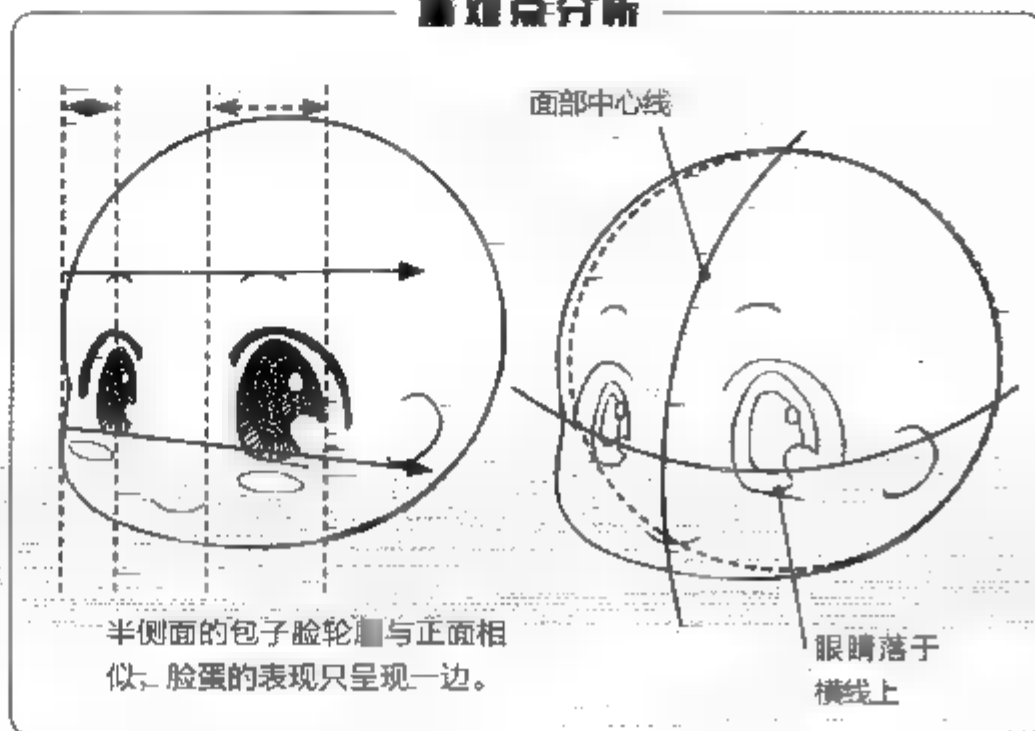
包子脸的长宽除去脸蛋微微的凸起部分，整体上是一个正圆。

1. 第一步先绘制一个圆，作为人物头部的大致轮廓，这也是用来辅助我们绘制人物头部的基础。

2. 根据圆添加出面部的轮廓线。在两侧绘制耳朵。

3. 根据耳朵的位置，也是轮廓凹陷的地方画出十字线，对五官的位置进行定位。

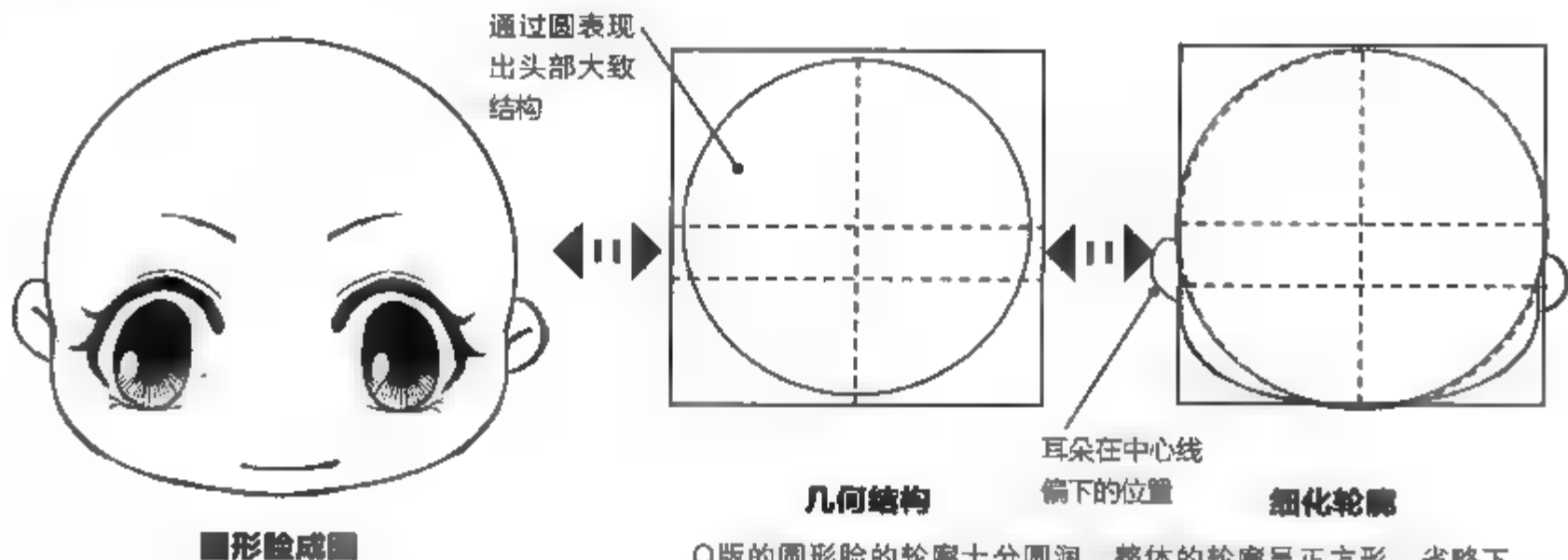
4. 去掉多余的部分，画出人物的五官，最后去掉十字线，完成绘制。

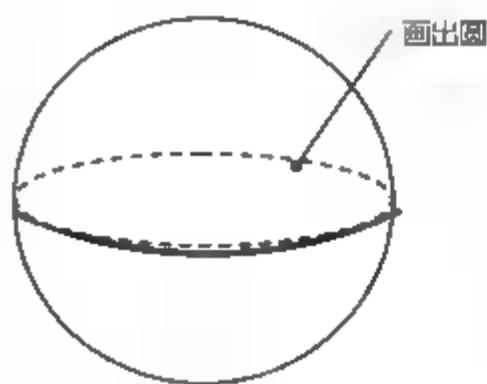
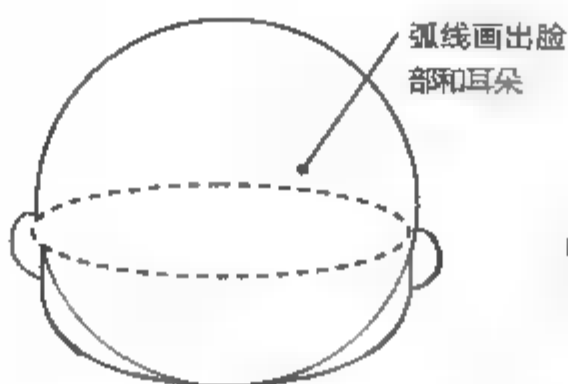
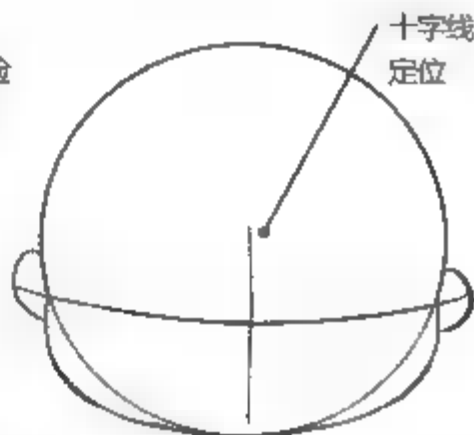
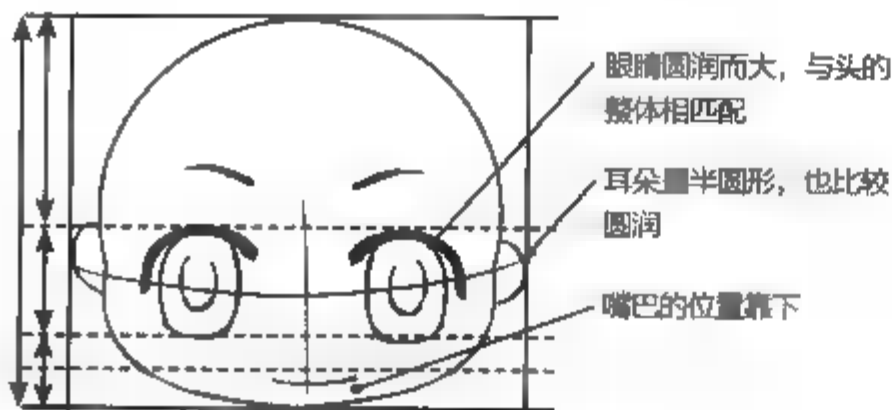
重难点分析

半侧面的包子脸轮廓与正面相似，脸蛋的表现只呈现一边。

1.1.4 脸型的变化

学习了最常见的包子脸的绘制之后，下面我们来学习Q版人物头部其他形状的特点和画法。最常见的Q版人物的脸型除了圆形之外，还有椭圆形、三角形、凸形等。现在，让我们马上进入脸型变化的学习中吧！

■ 圆形脸的特点

圆形脸成图

Q版的圆形脸的轮廓十分圆润，整体的轮廓呈正方形，省略下巴，突出圆形脸的特点。根据圆圈添加出脸部的凸起部分，但是整体的长宽不变，配上大眼睛更加可爱。

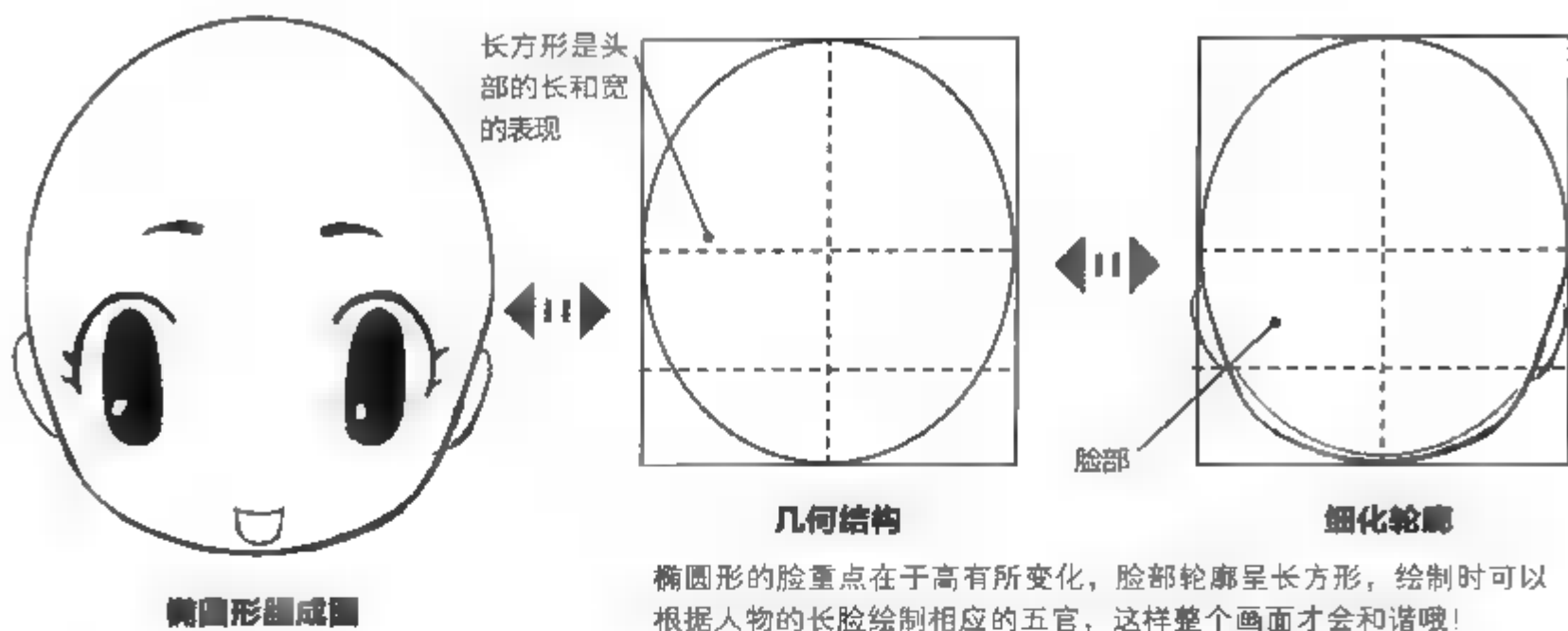
■ 圆形脸的画法

1. 第一步先画出一个圆，作为人物头部的大概轮廓，也是用来辅助我们绘制人物头部的基础。

2. 根据圆，画画出脸部的轮廓和耳朵。

3. 画出面部的十字线，对五官进行定位，方便绘制。

4. 画出五官，眼睛刚好在横线上，完成绘制。

核心知识

- **无论是什么样的脸型，最基本的辅助图形依然是以“圆”作为基础。**
- **圆脸的绘制是通过圆画出弧线，从而表现出人物脸部的轮廓。**

■ 椭圆形脸的特点

椭圆形组成图

椭圆形的脸重点在于高有所变化，脸部轮廓呈长方形，绘制时可以根据人物的长脸绘制相应的五官，这样整个画面才会和谐哦！

| 核心知识 |

● 运用几何中的椭圆形，根据椭圆的轮廓细化线条，表现出脸部的曲线。

■ 椭圆形脸的画法

1. 第一步先画出一个椭圆，作为人物头部的大致轮廓，这也是用来辅助绘制人物头部的基础。

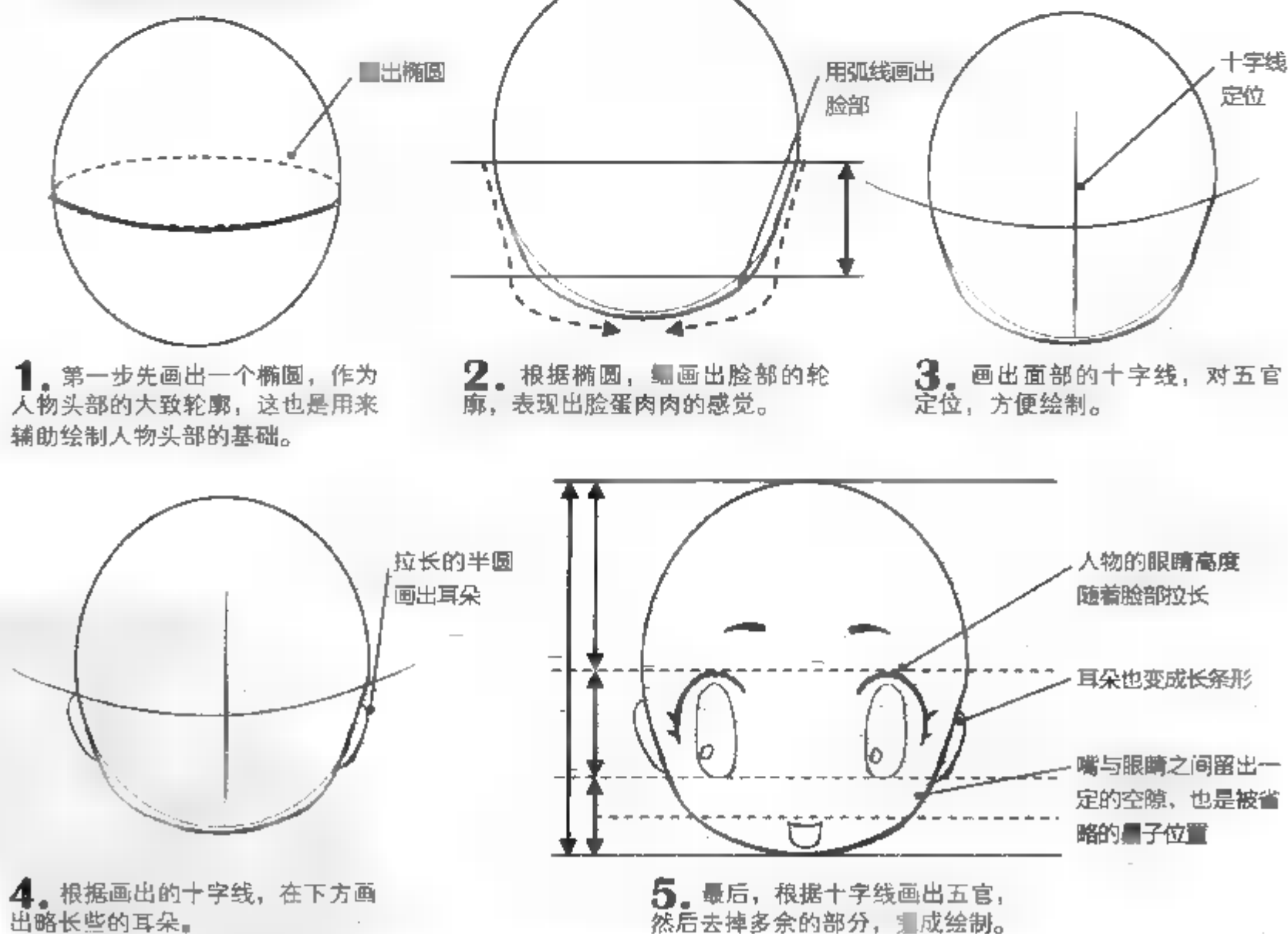
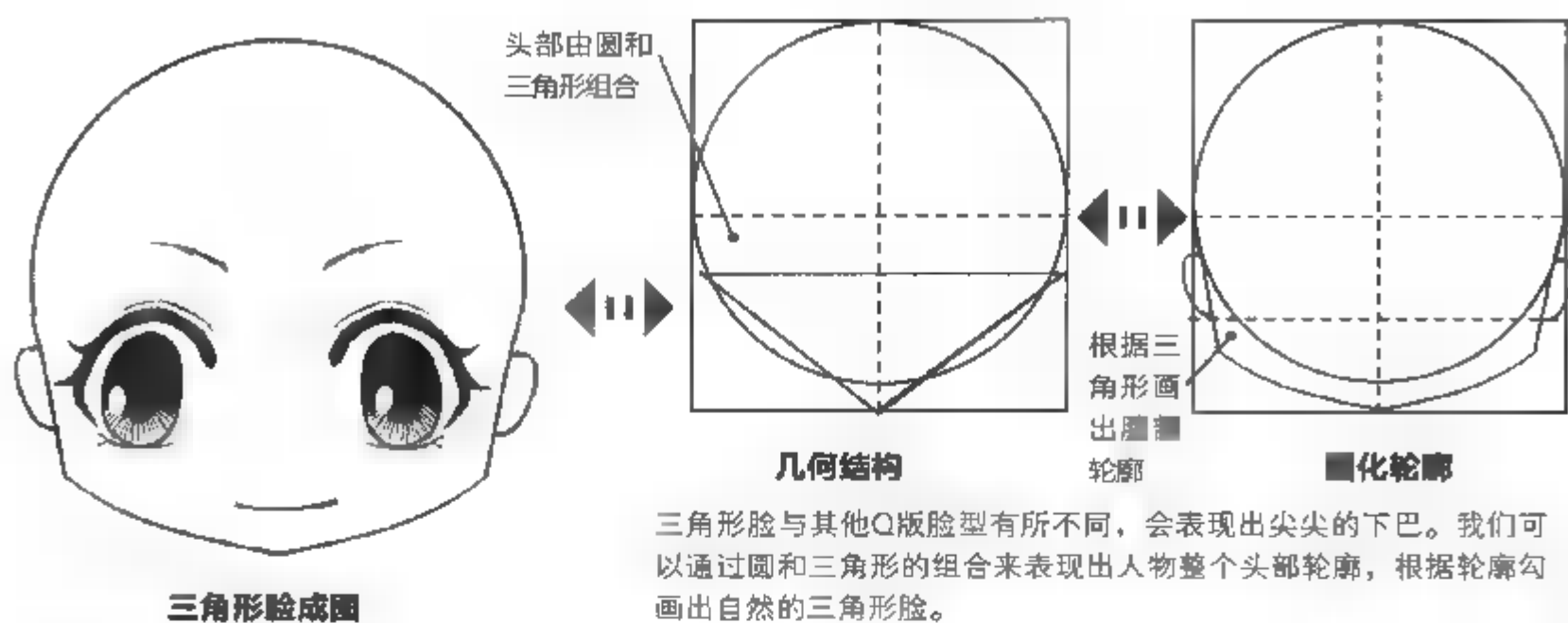
2. 根据椭圆，画出脸部的轮廓，表现出脸蛋肉肉的感觉。

3. 画出面部的十字线，对五官定位，方便绘制。

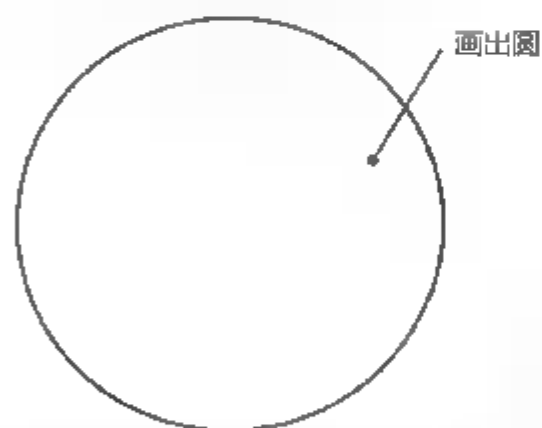
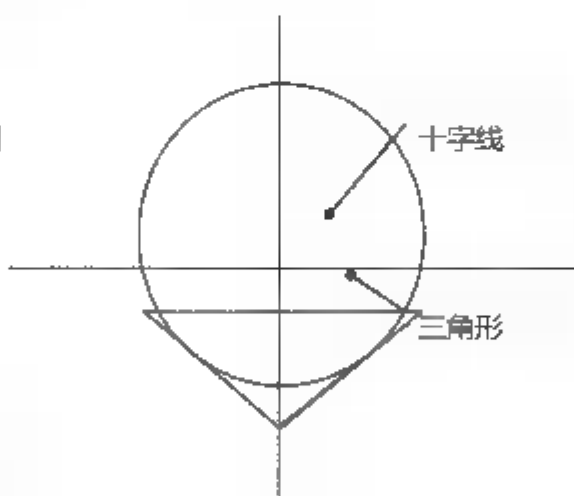
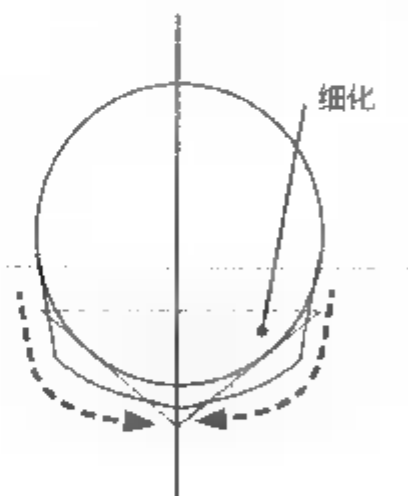
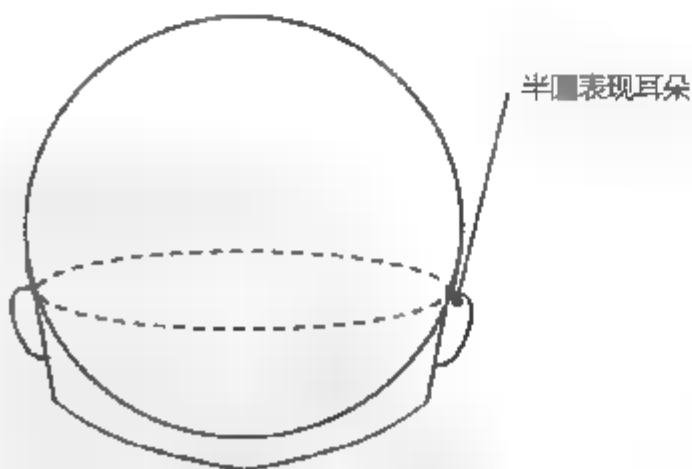
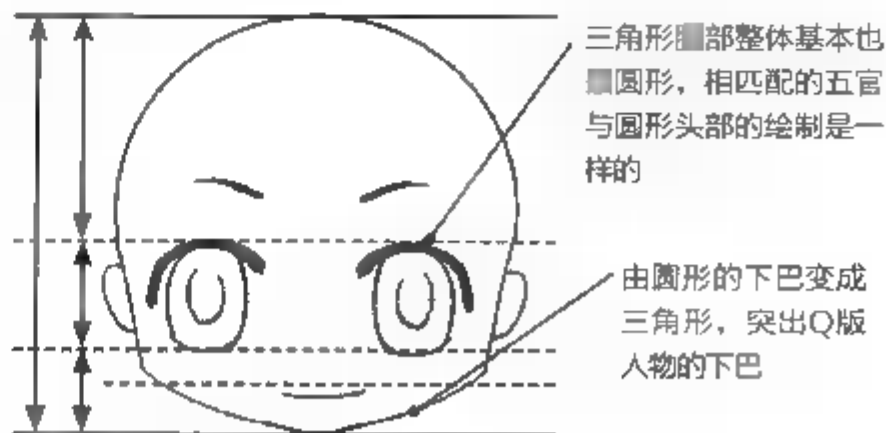
4. 根据画出的十字线，在下方画出略长些的耳朵。

5. 最后，根据十字线画出五官，然后去掉多余的部分，完成绘制。

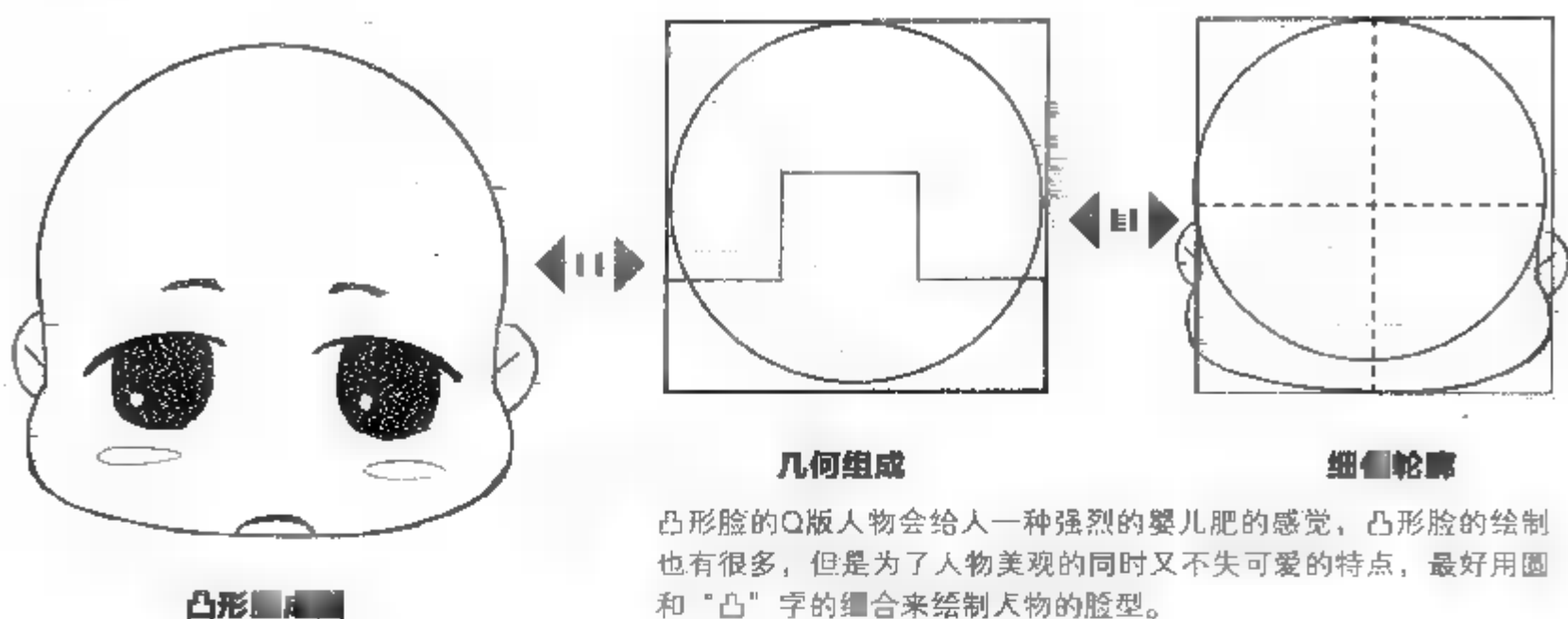
三角形脸的特点

三角形脸与其他Q版脸型有所不同，会表现出尖尖的下巴。我们可以通过圆和三角形的组合来表现出人物整个头部轮廓，根据轮廓勾画出自然的三角形脸。

核心知识

- **运用几何中的三角形和圆的组合，画出人物的脸部轮廓。**

三角形脸的画法

1. 第一步先画出一个圆，作为人物头部的大致轮廓，也用来辅助绘制人物头部。

2. 根据圆画出十字线，利用十字线画出三角形。

3. 只是几何形状的组成不够，我们要根据三角形和圆细化出人物自然的脸部轮廓。

4. 完成后，画出人物的耳朵，位置自然在三角形与圆的相交处。

5. 画出人物的五官，去掉多余的部分，完成绘制。

凸形脸的特点

凸形脸的Q版人物会给人一种强烈的婴儿肥的感觉，凸形脸的绘制也有很多，但是为了人物美观的同时又不失可爱的特点，最好用圆和“凸”字的组合来绘制人物的脸型。

核心知识

- **运用圆和“凸”字，根据组合后的轮廓画出人物的头部。**

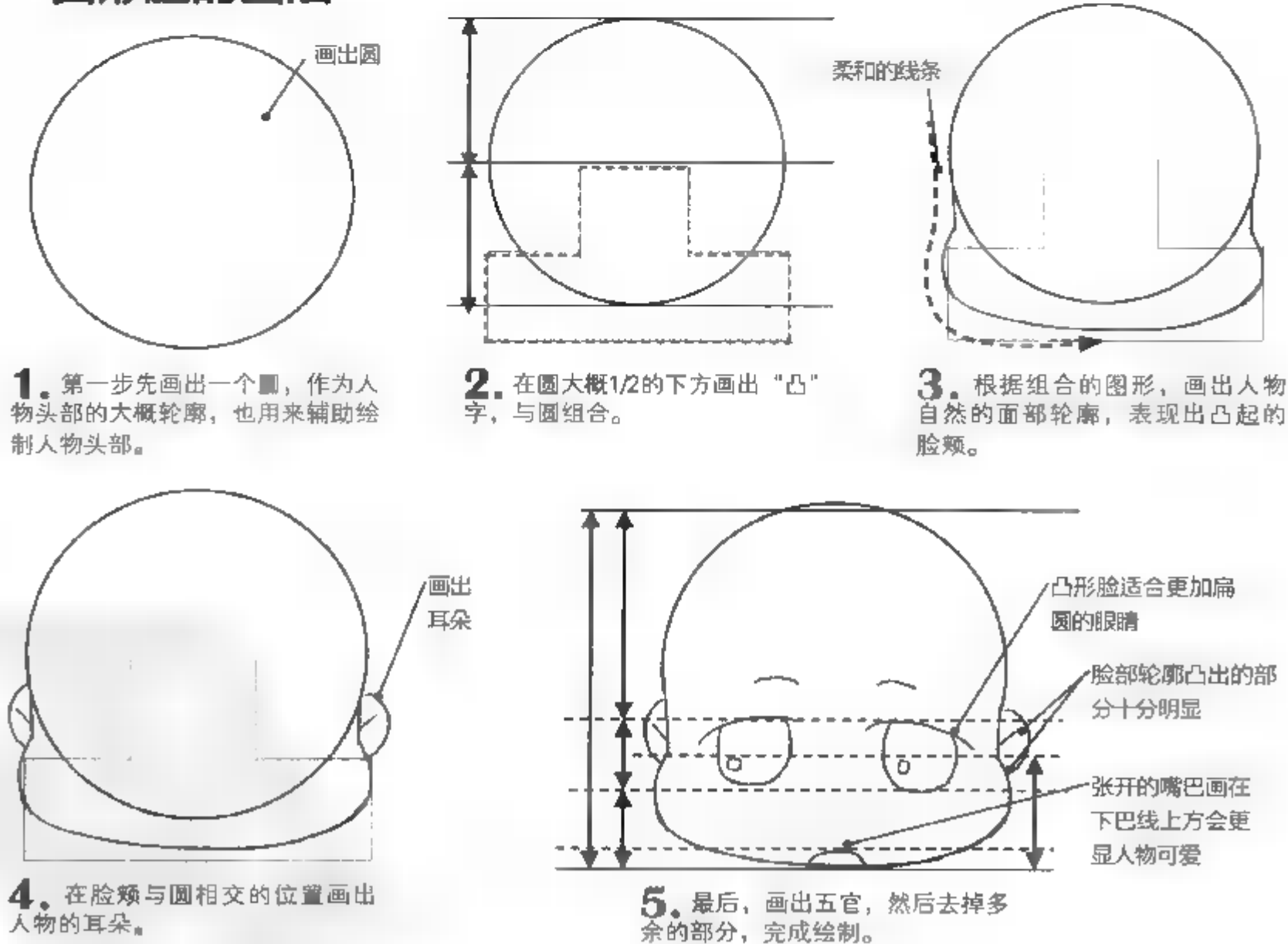
凸形脸的画法

1. 第一步先画出一个圆，作为人物头部的大概轮廓，也用来辅助绘制人物头部。

2. 在圆大概1/2的下方画出“凸”字，与圆组合。

3. 根据组合的图形，画出人物自然的面部轮廓，表现出凸起的脸颊。

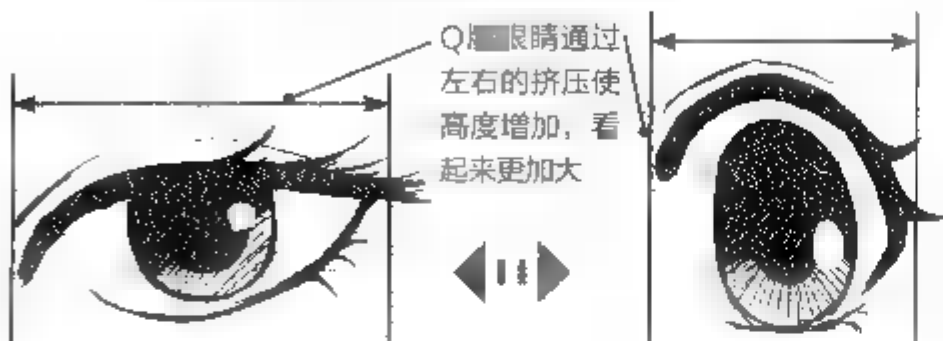
4. 在脸颊与圆相交的位置画出人物的耳朵。

5. 最后，画出五官，然后去掉多余的部分，完成绘制。

1.2 绘制可爱的Q版人物五官

Q版人物的五官，最大的特征还是可爱。在绘制Q版人物五官的时候，除了抓住可爱的特征之外，还需要把握住人物之间不同的五官特征。现在，就让我们来学习五官中各部位的特征与变形的绘制方法。

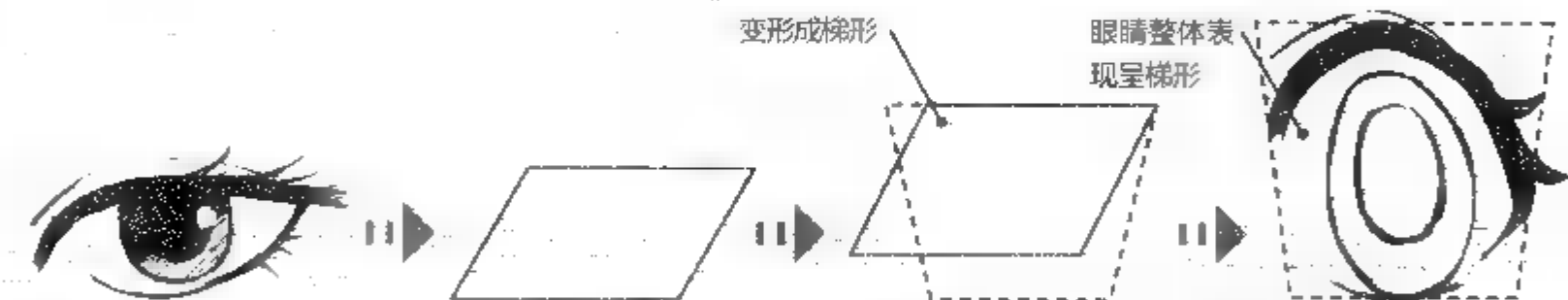
1.2.1 Q版眼睛的画法与变形

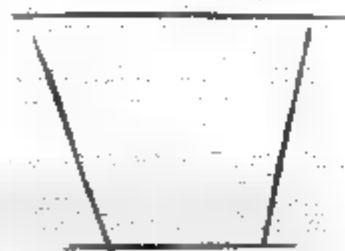
Q版人物的眼睛与一般漫画人物的眼睛是有很大区别的。如何变形是塑造Q版人物眼睛的关键。Q版人物的眼睛基本上来说都很大，看起来水汪汪的，惹人怜爱。

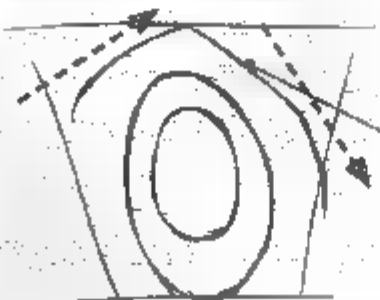
■ Q版眼睛的特点与画法

写实的眼睛　　Q版的眼睛

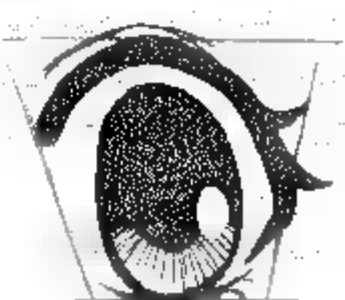
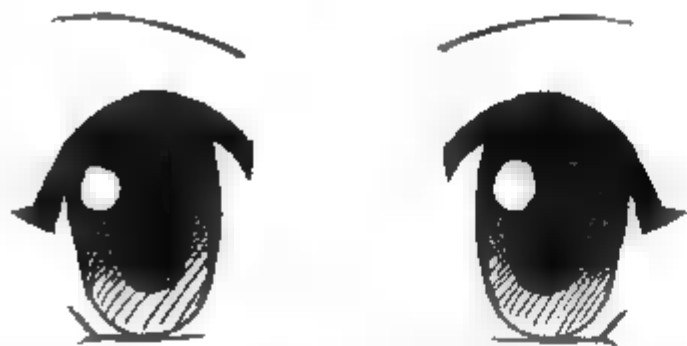
写实的眼睛看上去十分细长，睫毛的表现也相当细致。而Q版的眼睛更大，瞳孔夸张化后呈立起的椭圆形。

核心知识

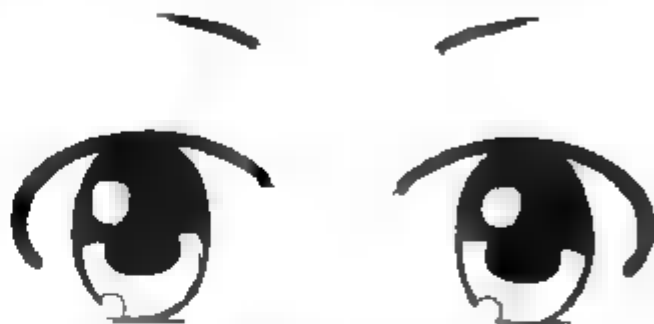
- **当普通眼睛变为Q版眼睛的时候，眼线会相应变短，同时上下眼线的间距也会拉大。**
- **Q版的眼睛也有不同的外形特征，根据类似的几何体分类，我们把它们分为几种不同的几何体眼形。**

1. 利用几何的形式，表现出写实眼睛的大体形状。
2. 对几何体进行夸张变形得到Q版几何体。
3. 虚线为变形以后的眼睛大概轮廓。
4. 根据轮廓画出眼睛的大概轮廓，呈现出Q版人物的眼睛。

■ Q版眼睛的画法

1. 首先，画出一个上大下小的梯形，为眼睛大体定位。

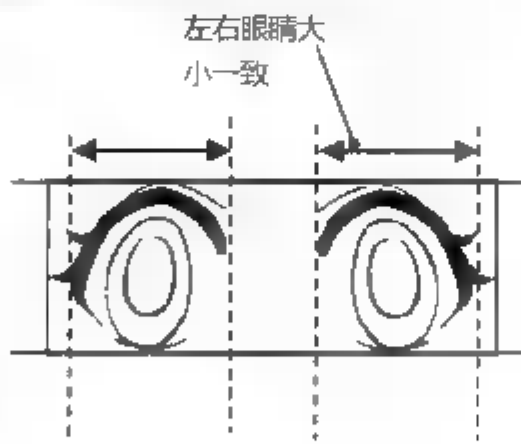
2. 根据梯形，画出眼睛的轮廓。注意眼球和瞳孔是由两个椭圆形组成的。

3. 继续细化眼睛轮廓，并用圆圈画出高光。

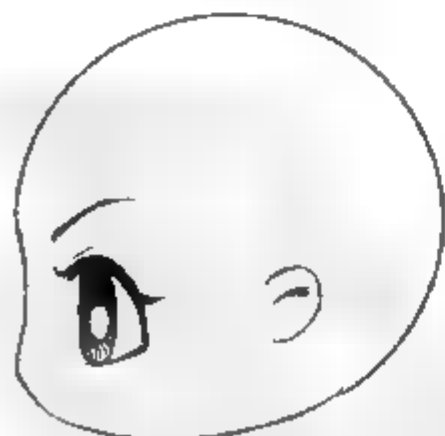
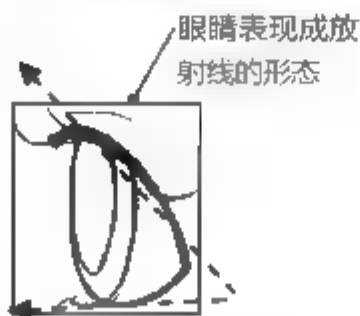
4. 最后，用排线画出眼睛的重色部分，完成绘制。

■ 不同Q版眼睛的画法

类似于正常漫画中的眼睛，瞳孔的表现细腻，使眼睛更具有通透感，并画出睫毛，常用于表现一些美型的Q版人物或者萝莉。

Q版中十分常见的眼睛，以横线和圆组成，常用于表现出人物无奈、郁闷等情绪变化，十分生动。

比较简洁的一种眼睛。瞳孔完全填充成黑色，以小的高光表现出眼睛的神韵。这样的眼睛常用在一些绘制简单的Q版人物身上。

眼睛没有利用排线的绘制方式，整体上是完全的黑白相间，是比较常见而又简单的Q版人物眼睛。

核心知识
● 在绘制侧面的眼睛时，必须掌握好角度的表现和重点，才不会让眼神失去光彩。 ● 眼睛除了正面的角度，当然也会有侧面、半侧面或其他各种角度，根据角度的不同，眼睛也表现出不同的透视。

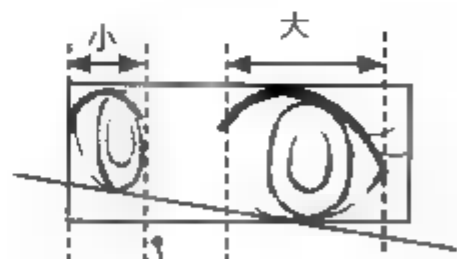
■ 不同角度Q版眼睛的表现

正面的眼睛

正面的眼睛对称，大小一致，绘制时要注意在同一水平线上。

正侧面的眼睛

眼睛表现成放射线的形态

Q版人物的眼睛侧面表现也以三角形的方式绘制，眼球变得更扁。

半侧面的眼睛

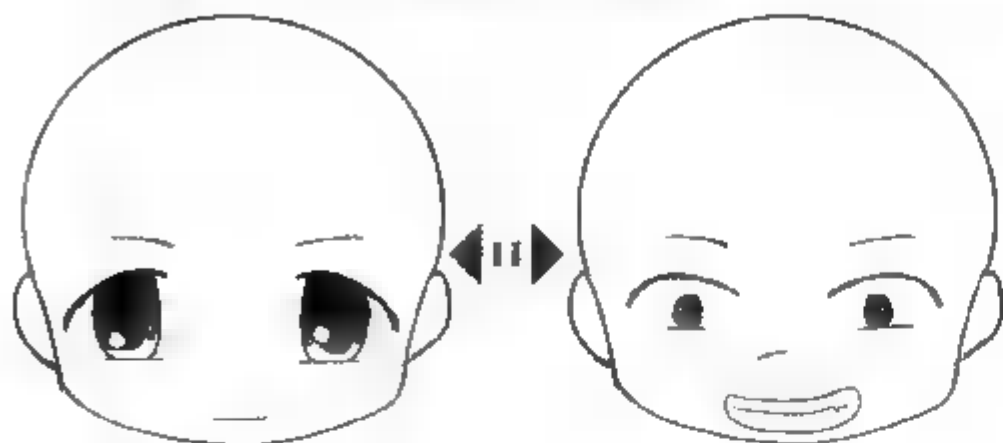
小

大

左右眼睛按近大远小的规律表现角度的变化

通过近大远小的规律，挤压并改变瞳孔位置，表现出眼睛正侧面时的透视效果。

1.2.2 Q版鼻子与嘴部的画法与变形

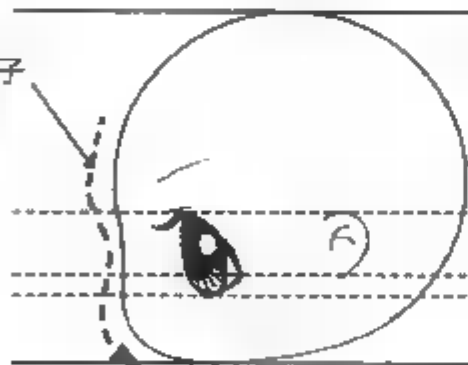
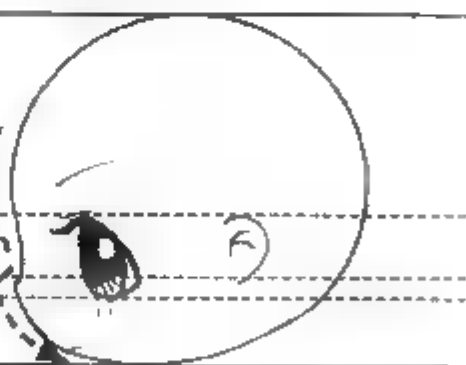
学习了Q版人物眼睛的绘制之后，现在我们来看看鼻子和嘴巴的画法和变形方法吧。在Q版漫画中，鼻子和嘴巴的画法和普通漫画的画法也有所区别。

■ Q版鼻子的特点与画法

无鼻子的面部　　有鼻子的面部

在人物的面部画出Q版人物的鼻子，可以加强人物的面部效果。

核心知识

- Q版人物常常会通过简化或者省略鼻子来表现人物头部。
- 有时Q版人物会夸张鼻子的结构，对其变形，制造出滑稽有趣的效果。
- 不同的Q版人物鼻子的画法有所不同，效果也有很大区别。

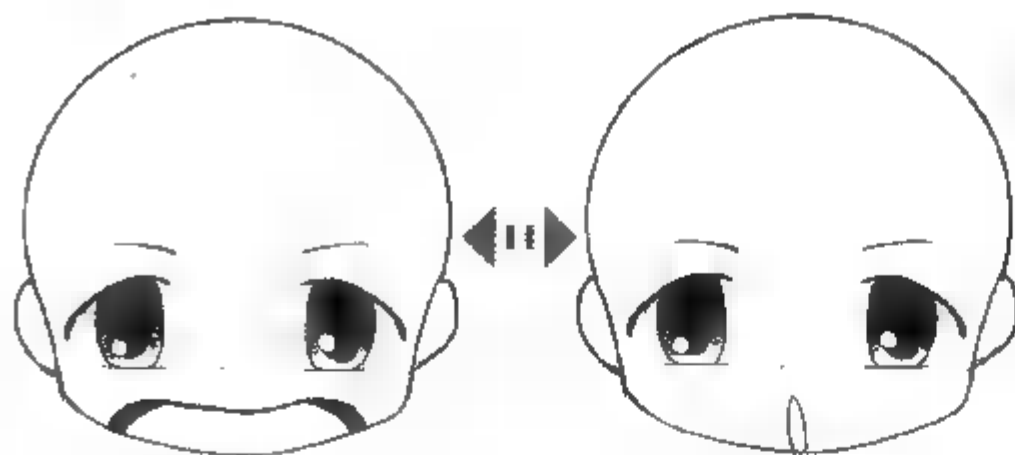
写实人物的鼻子。　写实的鼻子整体呈三角形。　Q版人物的鼻子也呈三角形，但整体简化缩小。　与面部结合

■ 各种不同的Q版鼻子

朝天鼻　流出鼻涕　点孔鼻　三角鼻

■ Q版嘴部的特点

张开的嘴部　　惊讶时的嘴部

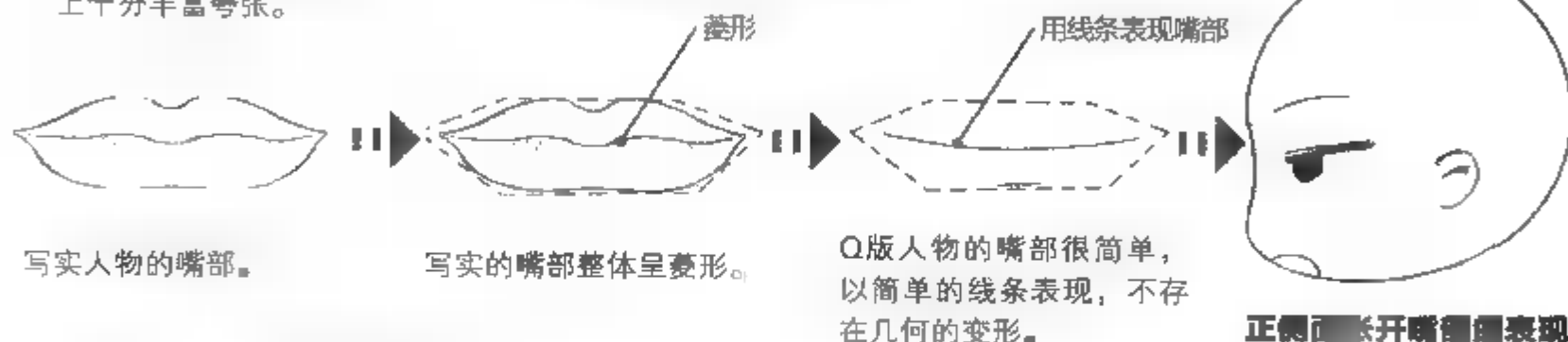
核心知识

- 以夸张的方式画出Q版人物的嘴部。
- 配合不同的表现，嘴部会起到画龙点睛的效果。

Q版人物的嘴部表现比普通漫画的人物嘴部简单，在表情的变化上十分丰富夸张。

写实人物的嘴部。

写实的嘴部整体呈菱形。

Q版人物的嘴部很简单，以简单的线条表现，不存在几何的变形。

正侧面张开嘴部的表现

■ Q版嘴部的画法

1. 以打框的方式先勾出人物的嘴部轮廓。

2. 根据草稿，柔化线条，表现出嘴部的样子。

3. 根据人物的嘴形，在里面画出两条弧线，表现出舌头的轮廓。

4. 最后把口腔的部分填充为深色，与舌头区分开来，完成绘制。

■ 各种不同的Q版嘴部

咬嘴唇

撇嘴

撅嘴

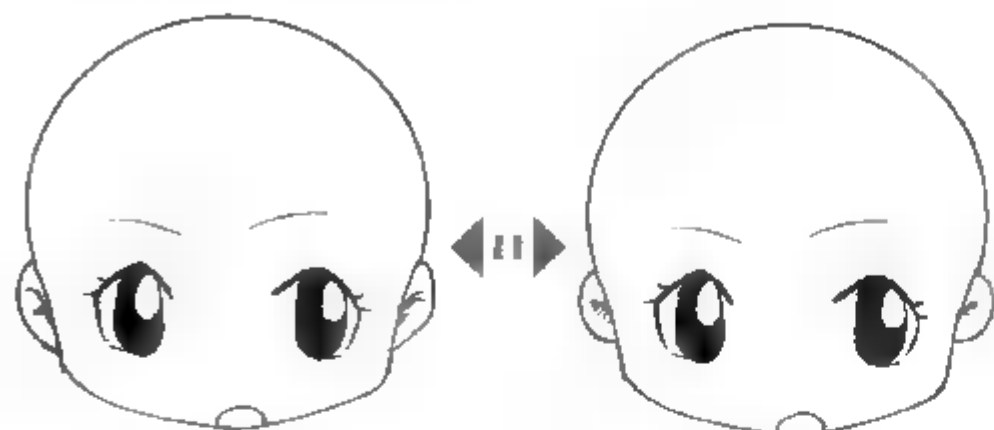
张大嘴部

1.2.3 Q版耳朵的画法与变形

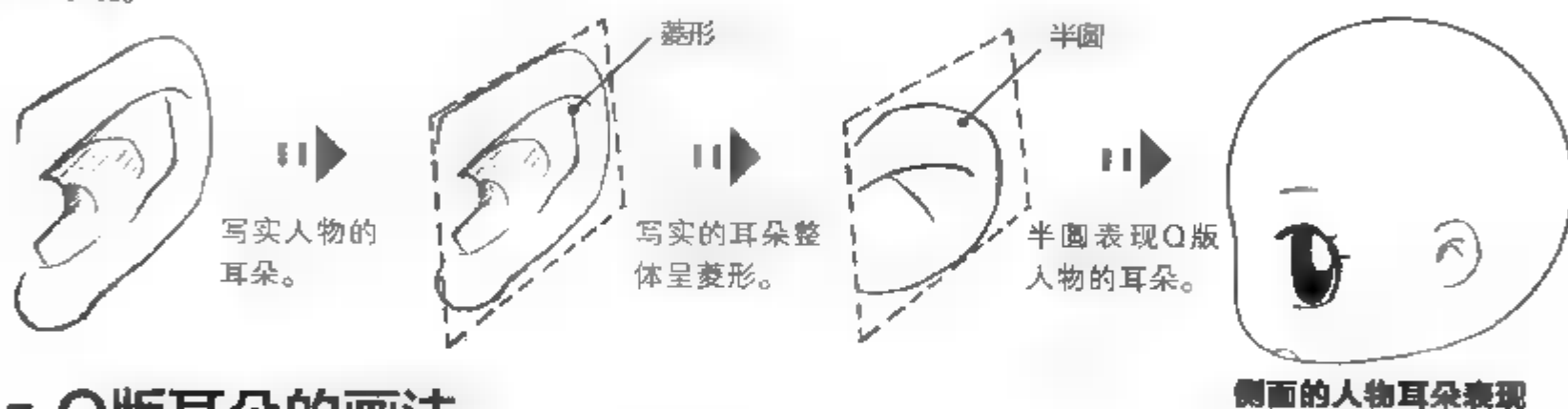
耳朵在人物的头部是一个构造复杂的器官，不过在Q版中，通常会被简化。在简化的同时，适当夸张耳朵的造型，会带来意想不到的效果哦。现在，就让我们来学习Q版耳朵的画法吧。

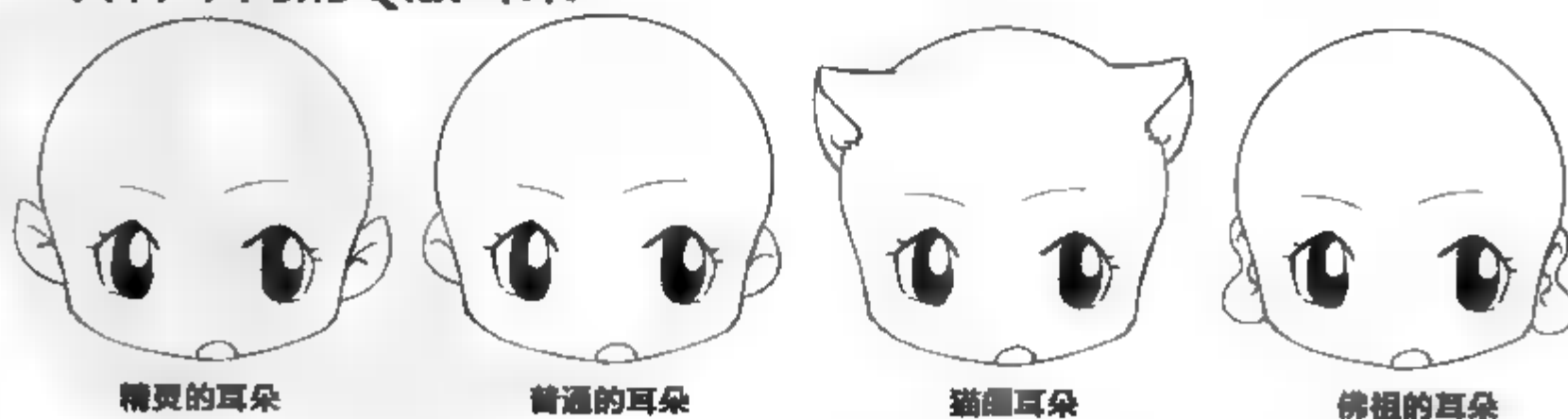
■ Q版耳朵的特点

写实的耳朵　　半圆的耳朵

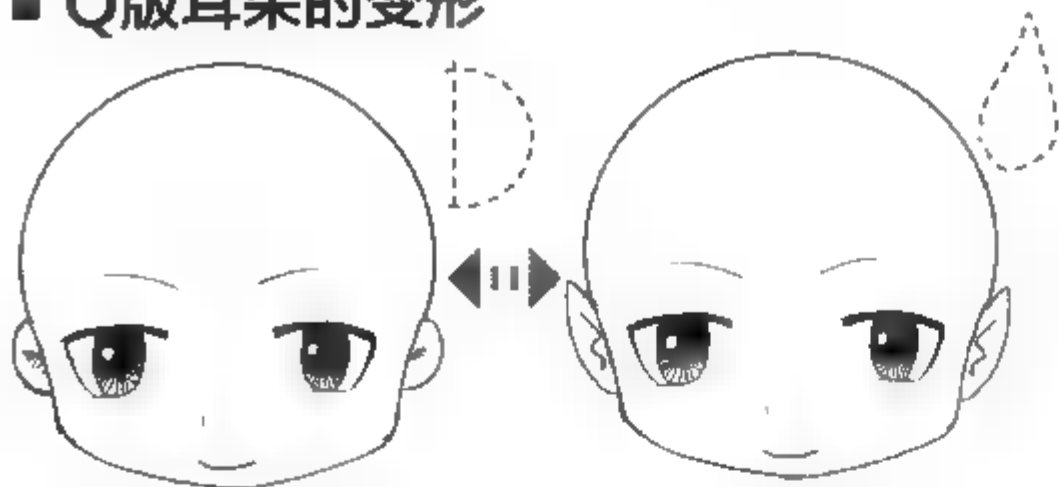
Q版人物的耳朵以半圆形来表现，其中的细节一般由一两条线来表现。

核心知识

- **绘制Q版人物的耳朵，只需要绘制出耳朵的轮廓，就能够表现出耳朵了。**
- **耳朵类似半圆形，在绘制的时候可以根据几何体进行轮廓的绘制。**

侧面的人物耳朵表现

■ Q版耳朵的画法

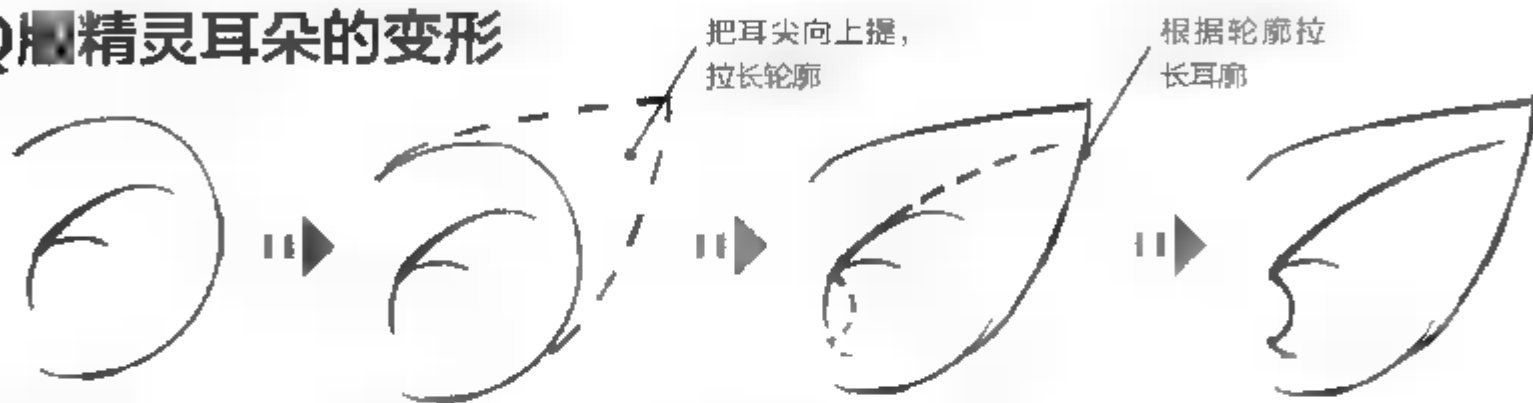
1. 画出圆圈十字线，对面部方向定位。
2. 用辅助线，把人物面部分成3份。
3. 根据辅助线，勾画出耳朵的轮廓。
4. 最后，细化人物的耳朵，完成绘制。

■ 各种不同的Q版耳朵

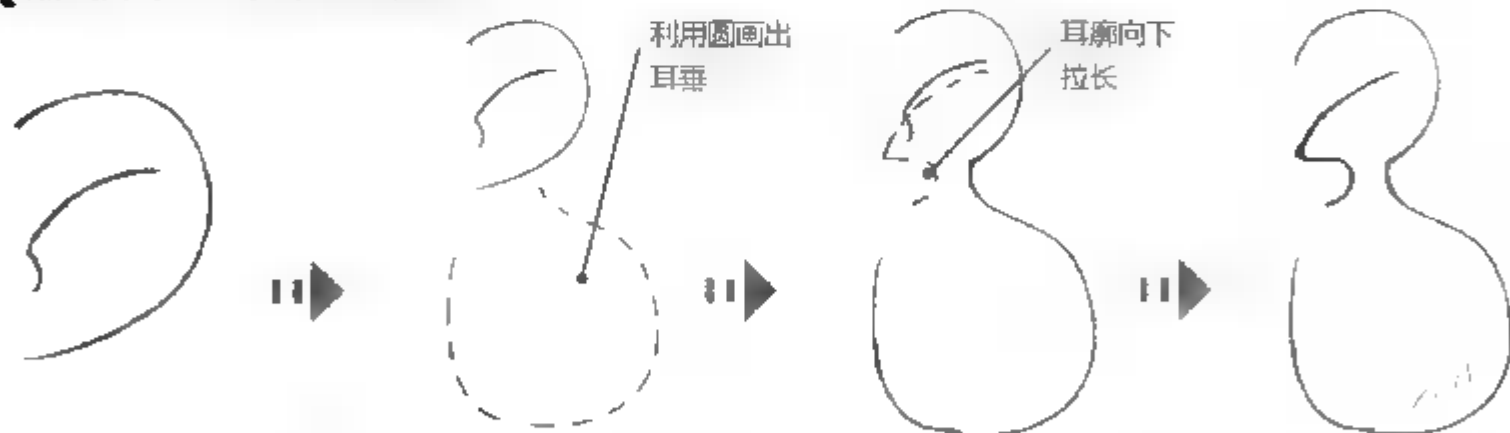
精灵的耳朵　　普通的耳朵　　猫咪耳朵　　佛祖的耳朵

■ Q版耳朵的变形

核心知识

- 人▇的耳朵除了普通的形状以外，也有特殊角色的耳朵哦！
- 根据普通的耳朵，我们可以画出不同的角色耳朵。
- 精灵的耳朵是三角形。

在Q版中，人▇的耳朵也会根据不同的情况由▇简单的形状变身成一些特殊的耳朵。

■ Q▇精灵耳朵的变形

1. 首先画出一个普通的耳朵。
2. 在普通耳朵上方画出类似树叶的轮廓。
3. 根据原本的耳蜗轮廓延伸线条。
4. 最后擦去多余的部分，完成绘制。

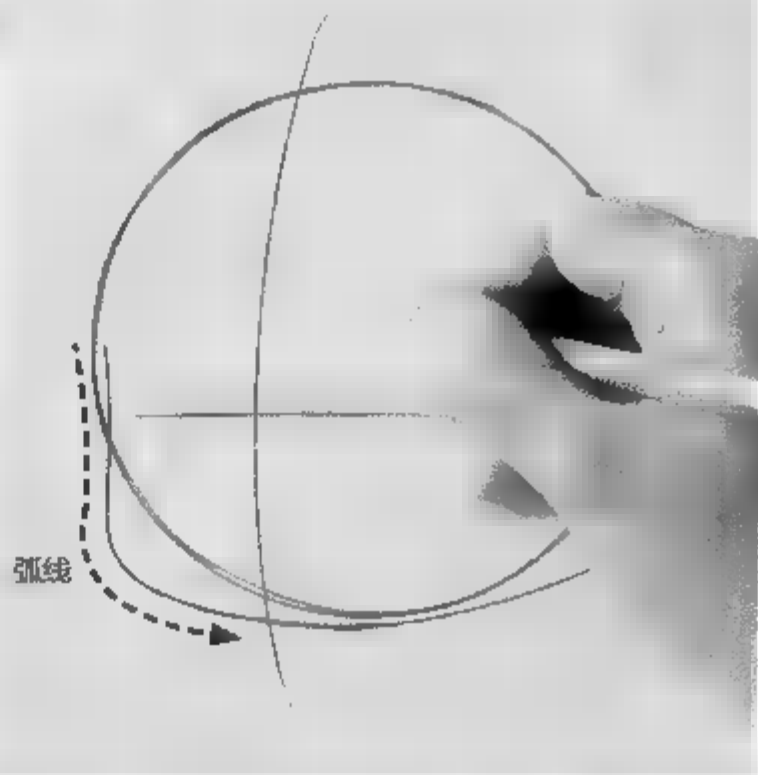
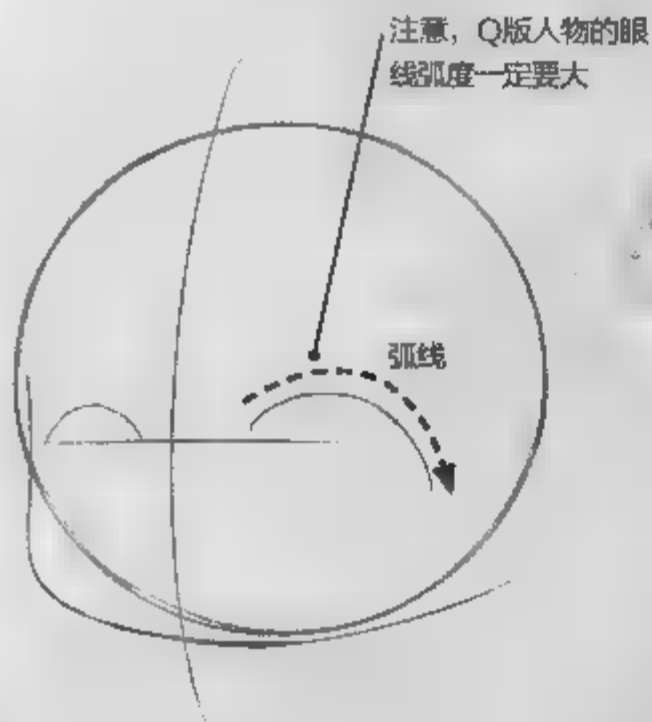
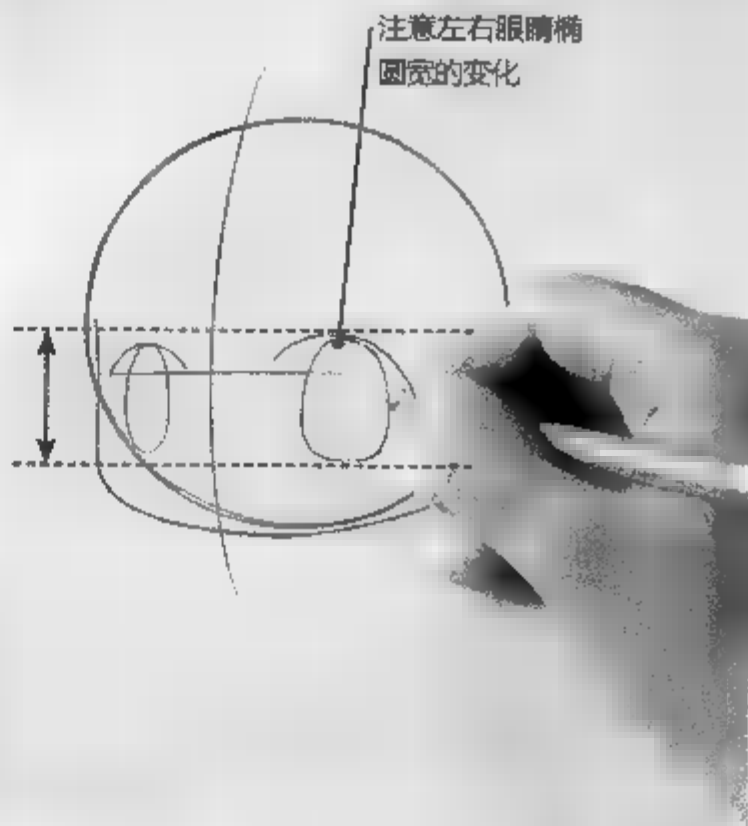
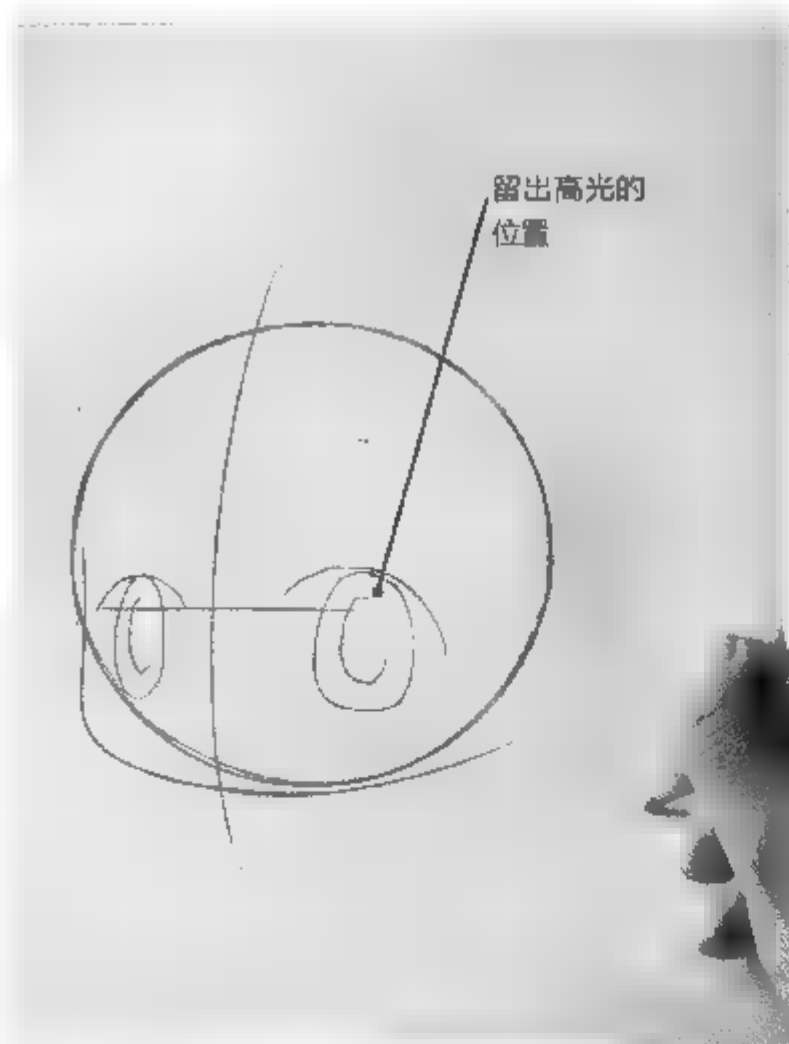
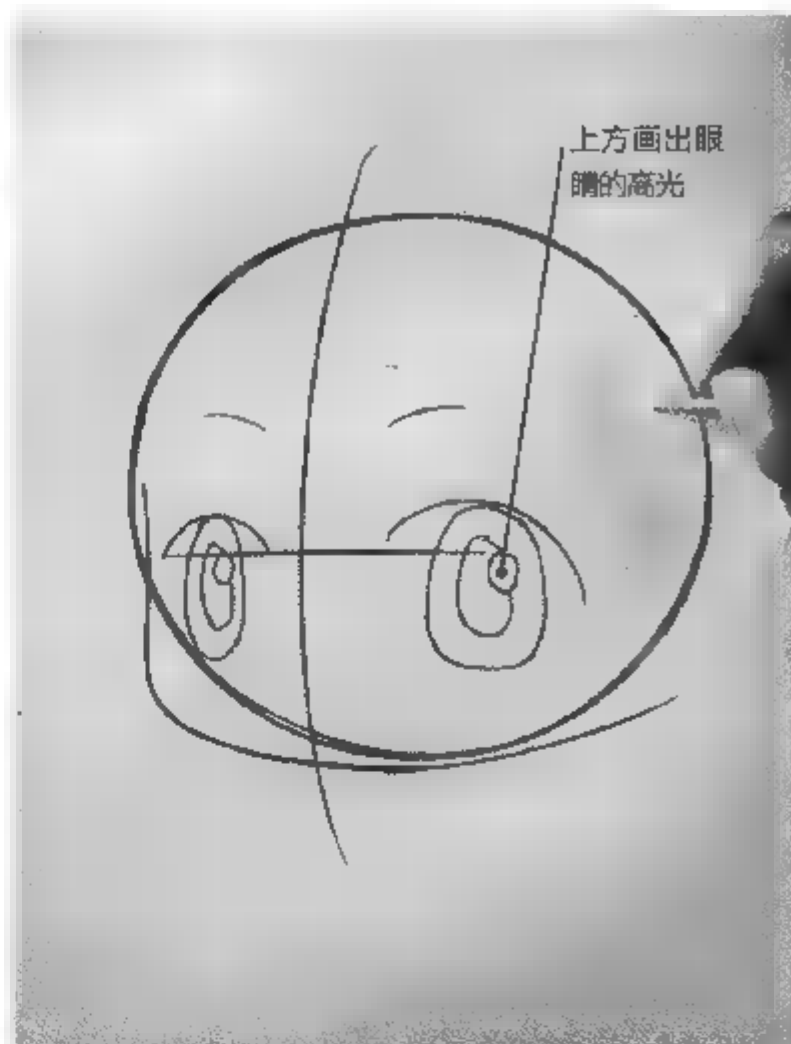
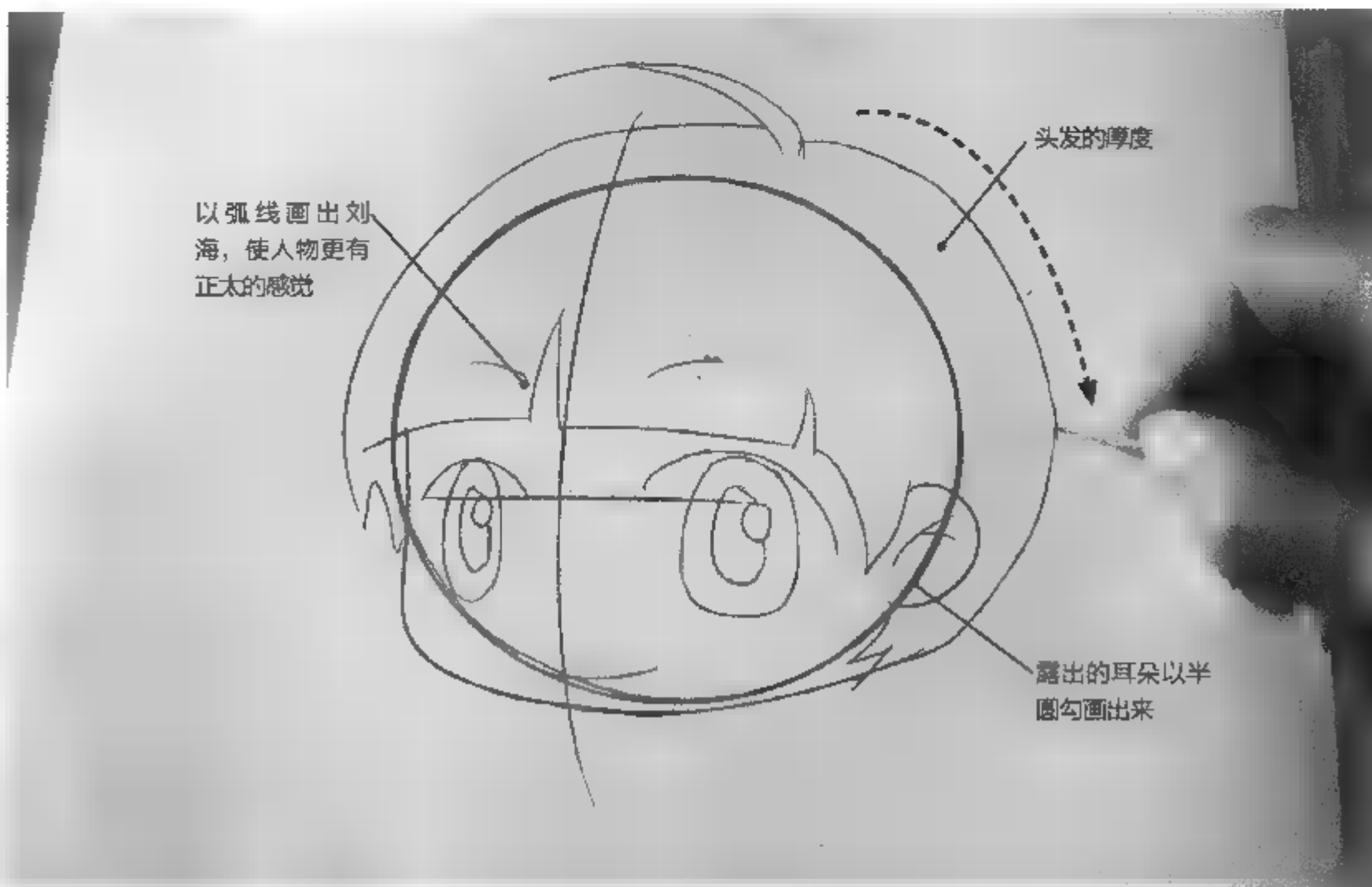
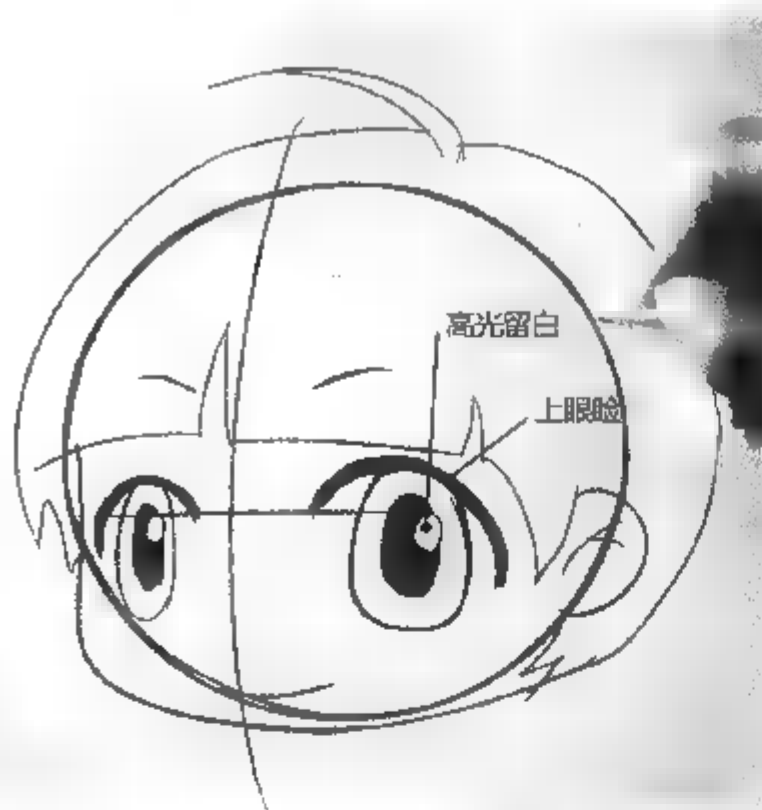
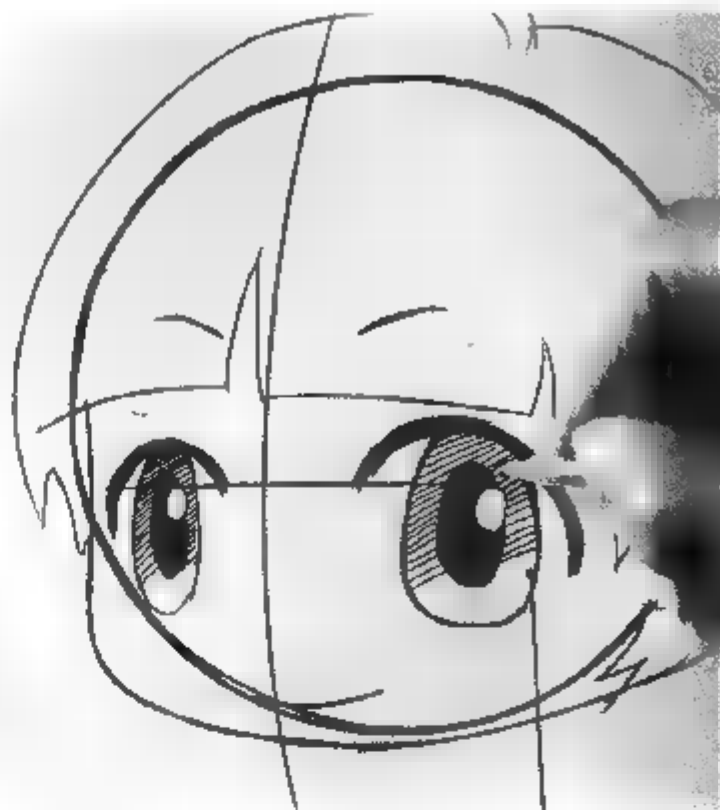
■ Q版佛祖耳朵的变形

1. 首先画出一个普通的耳朵。
2. 在普通耳朵下添加更大的圆。
3. 根据原本的耳蜗轮廓延伸线条。
4. 最后擦去多余的部分，完成绘制。

■ Q版猫耳朵的变形

1. 首先画出一个普通的耳朵。
2. 对普通耳朵进行变形。
3. 根据原本的耳蜗轮廓延伸线条。
4. 最后擦去多余的部分，完成绘制。

案例演示 水汪汪的大眼正太

漫画中，常常会有一些长着大眼睛的可爱的角色，Q版中这样的角色也更是不可缺少。下面我们来绘制出一个水汪汪的大眼正太吧！

01 首先，我们画一个圆作为人物的头部，接着在圆上标出十字线，注意侧面的十字线弯曲，应带有弧度。

02 圆作为人物的头部肯定是不行的，根据圆的轮廓及十字线对五官的位置进行标注，画出Q版人物的头部轮廓。

03 根据面部的横线，我们在上方的位置画出不同大小的弧线，作为Q版人物的上眼线。

04 根据上眼线，用椭圆画出人物的眼球。

05 根据眼球轮廓，以不封闭的椭圆形画出人物的瞳孔。

06 以圆画出眼睛的高光，并补充完成瞳孔的线条，使其与高光的圆圈连接完整。

07 根据人物的头部轮廓，在上方一定的距离以柔和的线条画出人物的头发。前额的刘海是通过一条微微弯曲的弧线表现出来的。最后，在发旋的位置还可以添上一根呆毛，让Q版人物更可爱。

08 细化人物的五官，注意加粗上眼睑的线条，并以重色表现出瞳孔的灰度。

09 以排线的方式，画出眼球的灰度，与瞳孔形成对比。

眼睛上半部分的排线要画得较密集，这样会有深浅的过渡效果，使眼睛表现更通透

10 最后，用橡皮擦掉多余的部分，如辅助的圆和面部十字线。

11 最后，画出人物的头发细节，如高光的部分，完成绘制。

1.3 Q版人物发型的表现

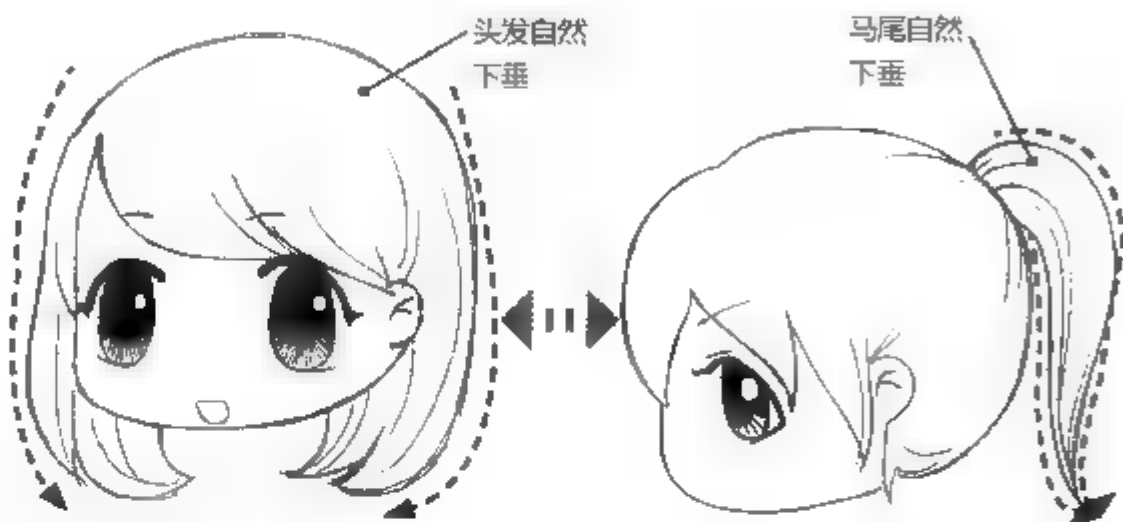
学习了Q版人物头部的画法和五官的绘制技巧之后，我们来学习为Q版人物搭配合适的发型。绘制发型需要掌握发型的几大要素，并且灵活地运用到不同的发型绘制中。接下来，就让我们详细讲解Q版人物发型的绘制方法。

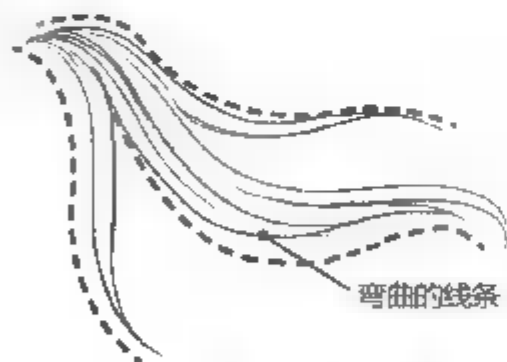
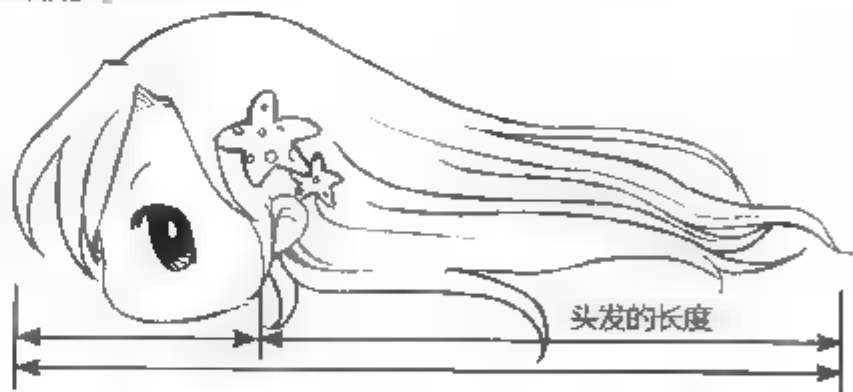
1.3.1 长发的表现

长发的Q版人物不仅可爱，还能体现出人物温柔的气质。长发的发型也有很多花样，例如披肩长发，还可以把头发扎成不同的辫子。现在就让我们来绘制不同的长发吧。

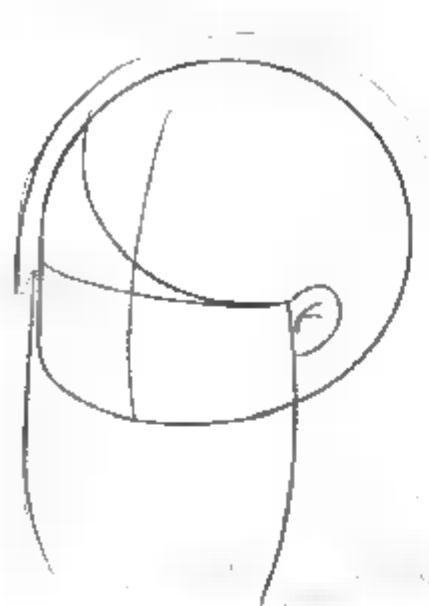
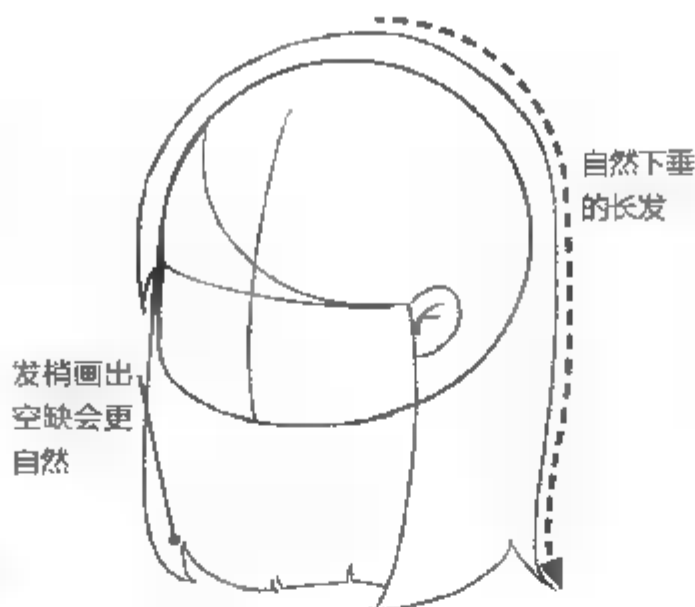
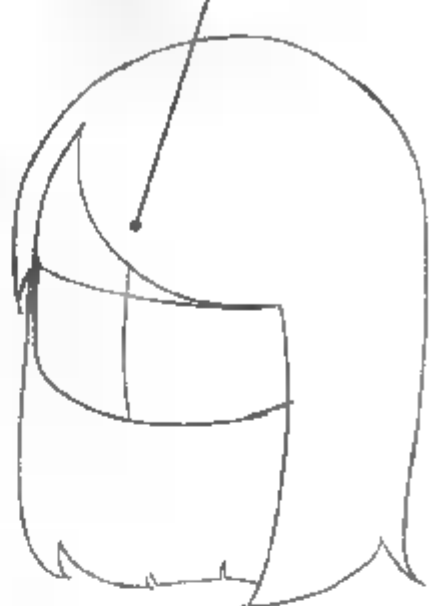
■ 长发的特点

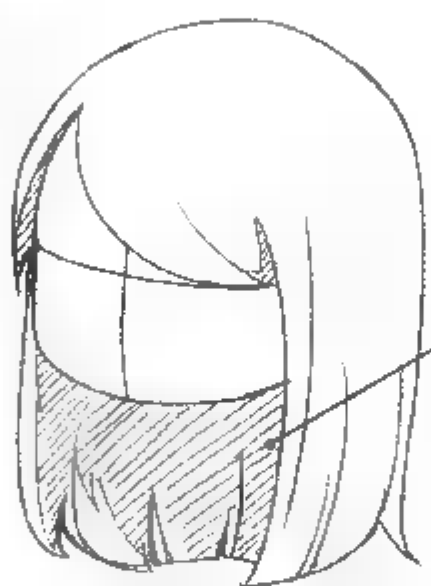
核心知识

- Q版人物的头发以块组成较多。
- 长发的特点在于柔软，常使用曲线进行绘制。

正面的头发披于两侧时会自然垂下，而侧面以马尾的形式表现出来，发梢的部分会较少。

■ 长发的画法

长发会有飘逸柔软的感觉，所以在绘制长发时要注意线条的柔和表现。

所谓的长发，一定要长，一般是在人物的肩膀以下才算得上是长发。

■ 不同角度的Q版人物长发

■ 长发的绘制步骤

1. 根据头部，画出前额的头发。

2. 根据上一步的线条，继续画出剩余部分。

3. 头发轮廓出来后，可以擦掉头部的线条。

4. 添加出前面头发的细节，使头发更自然。

5. 画出头发的阴影，增加立体感。

6. 最后，画出头发的高光，完成绘制。

核心知识

- **头发的绘制是先画出前额头发的样式。**
- **披发和扎起的发型绘制细节表现不同。**

现在我们给光头的Q版人物加上两种不同的头发。

Q版人物扎起的长发可以表现得厚实一些，这样人物才会显得更加可爱

披肩的长发柔顺自然，Q版人物的长发可以通过勾画轮廓的方式以大块的线条来表现

1.3.2 短发的表现

短发与长发的绘制类似，只是根据长短的不同，表现方法上会略有区别，只要我们掌握好不同短发的特点，就可以轻松地画出来了。

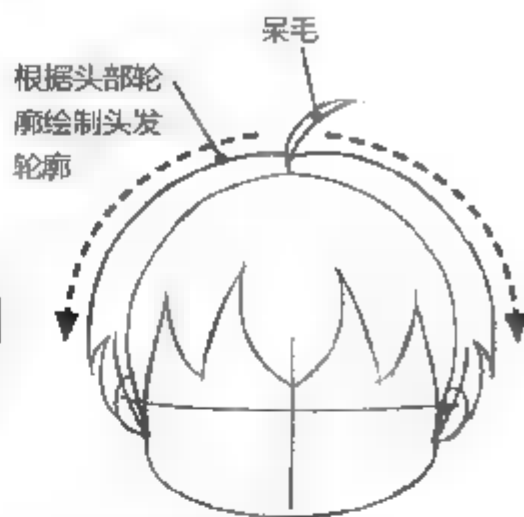
■ 短发的特点

核心知识

- 可以利用水果的外形快速抓住短发绘制的要点所在。
- 不同角度的短发，会有不同的表现。

Q版短发

呆毛

根据头部轮廓绘制头发轮廓

头部结构

短发的两侧更加贴合人物的头部，线条向内弯曲。

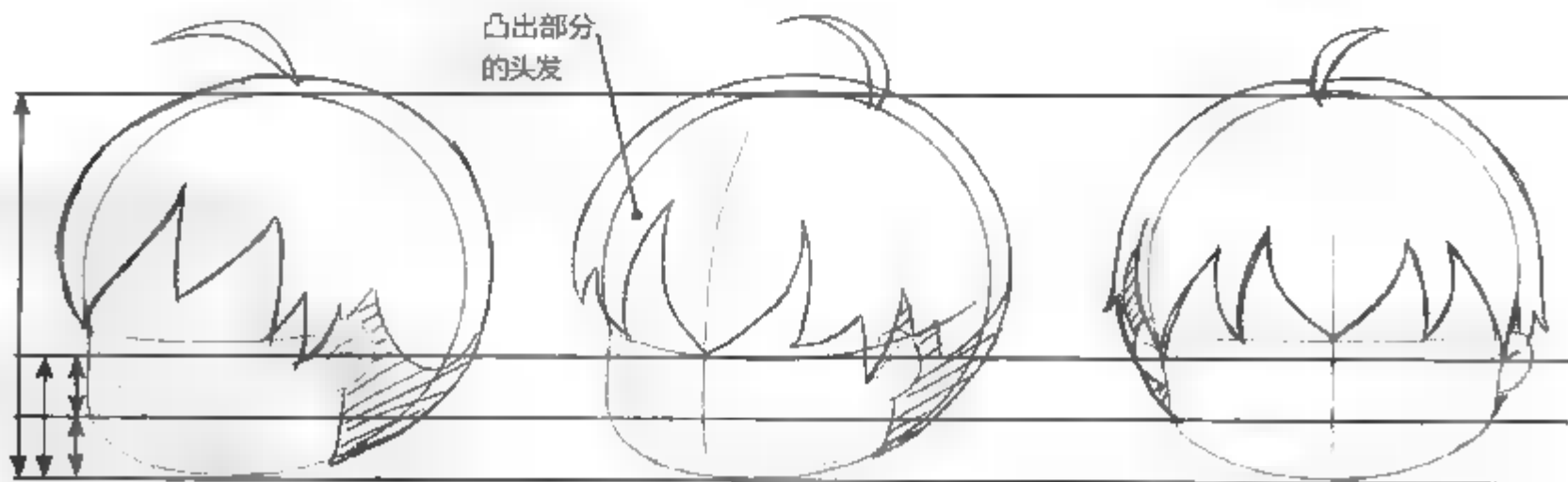
光头

香蕉

光头+香蕉

在绘制Q版人物的短发时，我们可以通过香蕉和光头的结合来进行理解。

短发

通过香蕉放在人物头部的表现，我们可以根据它的大概长短和向内弯曲的线条绘制出Q版人物的短发效果。

正侧面的短发发梢根据头部自然弯曲贴合。

半侧面的短发前额头发凸出。

正面的短发贴合头部，发梢会有部分向外弯曲。

■ 短发的绘制步骤

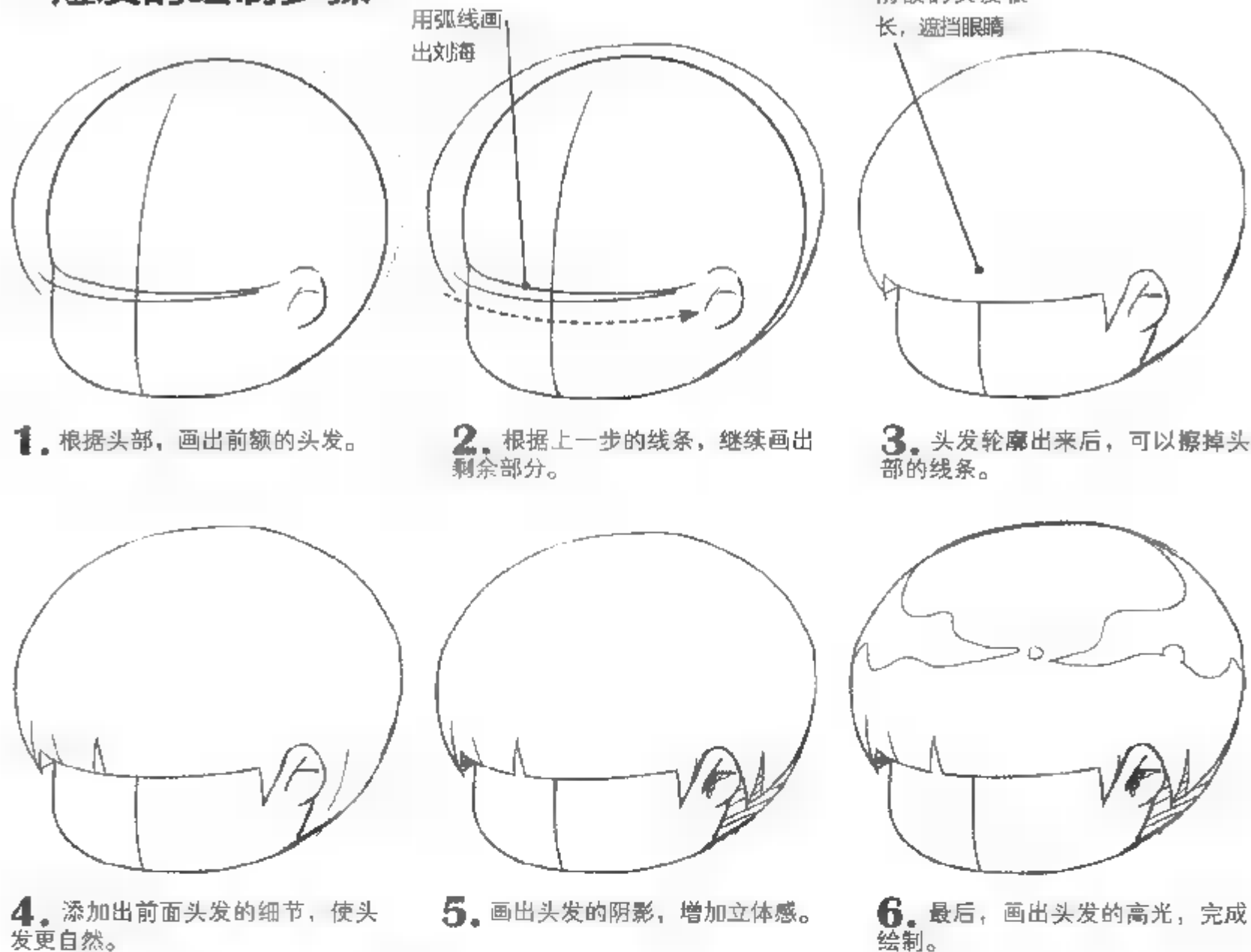
1. 根据头部，画出前额的头发。

2. 根据上一步的线条，继续画出剩余部分。

3. 头发轮廓出来后，可以擦掉头部的线条。

4. 添加出前面头发的细节，使头发更自然。

5. 画出头发的阴影，增加立体感。

6. 最后，画出头发的高光，完成绘制。

核心知识

- **头发与头部之间是有些距离的，这就是它的厚度表现。**
- **短发也有不同的样式体现人物个性。**

短的卷发与长发的区别在于自然下垂的部分减少，因为头发很短，线条的弯曲会变小

极短的头发会表现出立起的状态，Q版中我们通过锯齿的样子来表现出人物的短发轮廓，使人物的头发看上去很硬

现在我们给光头的Q版人物加上两种不同的头发。

1.3.3 卷发的表现

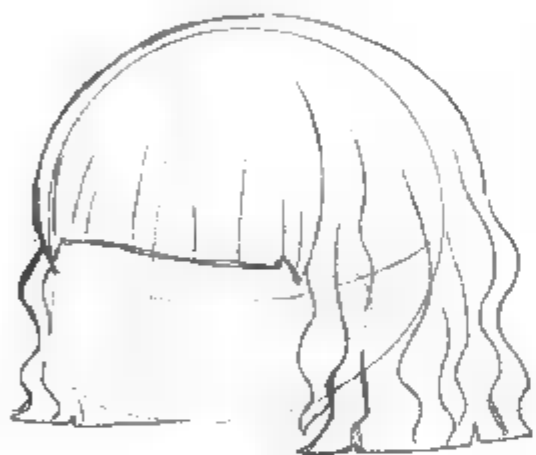
卷发会让人物的头发看上去更加柔软，根据卷发的不同还会增加人物的成熟感。下面，我们就来看看不同的卷发及卷发的绘制要点吧。

■ 卷发的特点

| 核心知识 |

- **卷发有不同程度的弯曲。**
- **卷发的卷曲方式也有很多种，根据卷曲的不同样式和头发的长短相结合，会有不同的效果哦！**

不同弯曲程度的卷发，会有不同而又直观的效果。

■ 卷发的画法

玉米烫

像泡面一样的卷发，也是我们平日里说的玉米烫。与中长的短发相结合也十分可爱哦。

大卷卷

以围绕旋转的方式卷曲出来的头发，很适合长发的女生。

自来卷

弯曲十分厉害的发型，我们常常用在自然卷的头发表现中。

■ 卷发的绘制步骤

1. 根据头部，画出前额的头发。

2. 根据上一步的线条，继续画出剩余部分。

3. 头发轮廓出来后，利用波浪线表示线条。

4. 画出头发的阴影及高光。

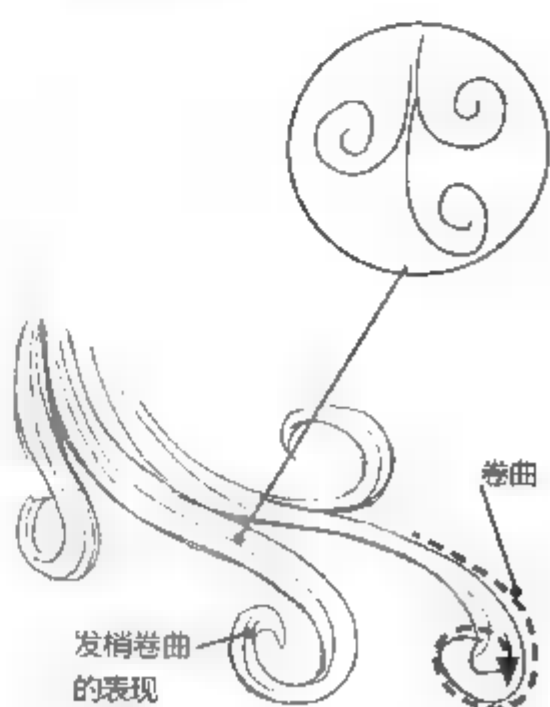
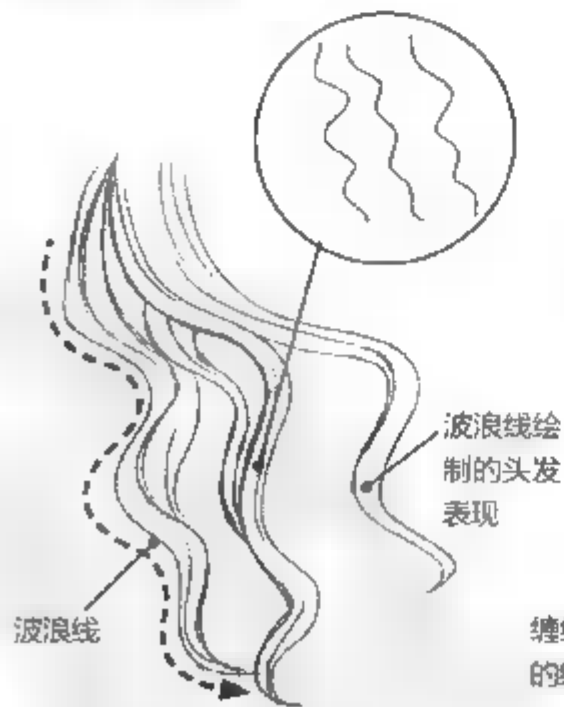
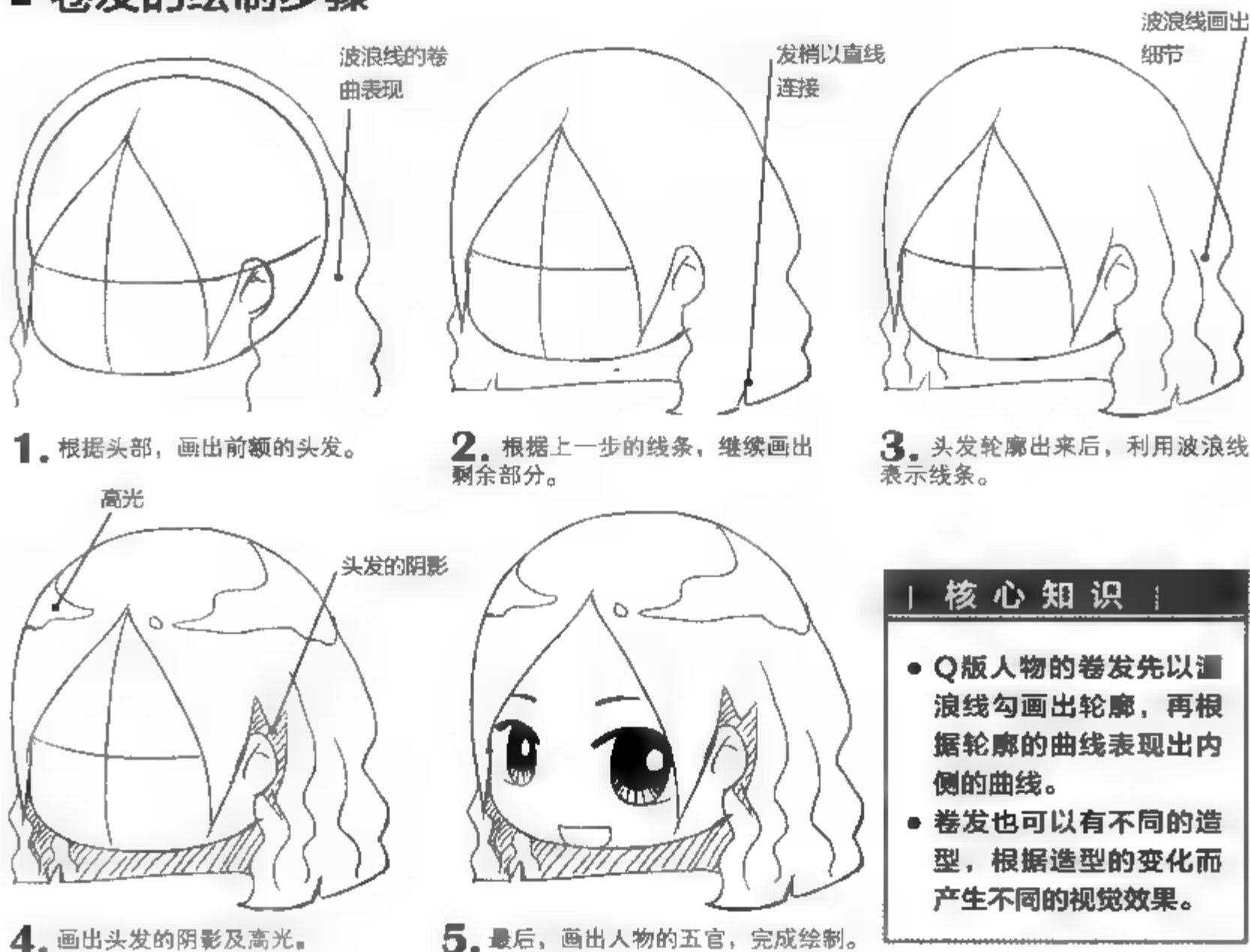
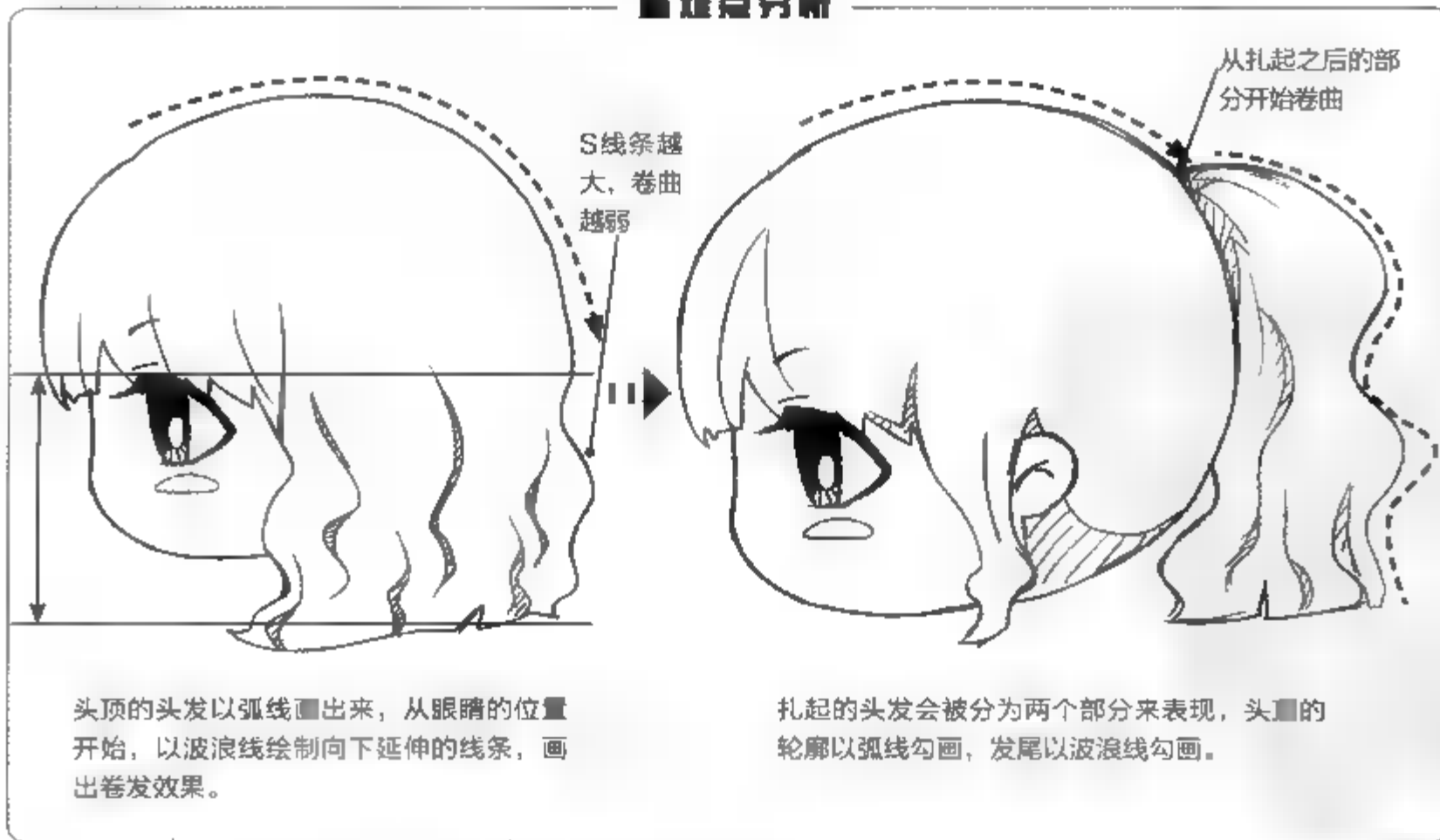
5. 最后，画出人物的五官，完成绘制。

核心知识

- **Q版人物的卷发先以波浪线勾画出轮廓，再根据轮廓的曲线表现出内侧的曲线。**
- **卷发也可以有不同的造型，根据造型的变化而产生不同的视觉效果。**

重难点分析

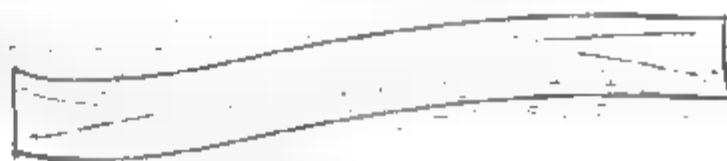
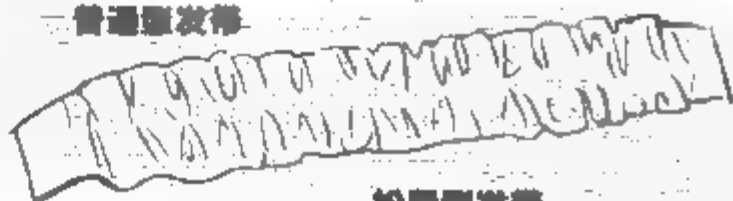
头顶的头发以弧线画出来，从眼睛的位置开始，以波浪线绘制向下延伸的线条，画出卷发效果。

扎起的头发会被分为两个部分来表现，头顶的轮廓以弧线勾画，发尾以波浪线勾画。

1.3.4 头发的装饰

根据发型的不同，例如扎、盘、辫等，可以佩戴不同的装饰，例如发带、发箍、蝴蝶结发夹、帽子等装饰品，可以使Q版的人物更加美丽可爱。

■ 发带的特征

| 核心知识 |

- 发带使用十分多样，可以捆绑出很多发型。
- 发带有两种样式，一种是普通的发带，另一种是有松紧的发带。
- 松紧的发带因为里面的皮筋使布条产生褶皱，能够很好地固定和捆紧头发。

普通型的发带褶皱很少，一般以一两条线就可以表现出效果。而松紧型发带的褶皱相对来说就会复杂一些。

■ 发带的使用

褶皱向两侧拉伸

普通发带

褶皱整体向内聚拢

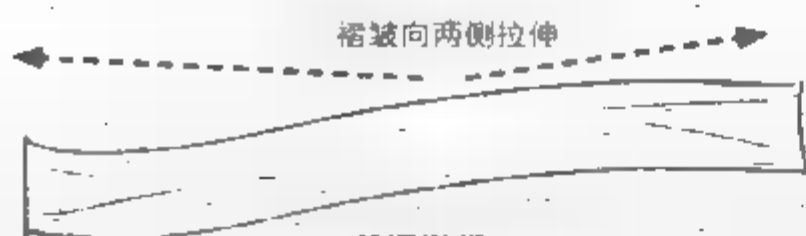
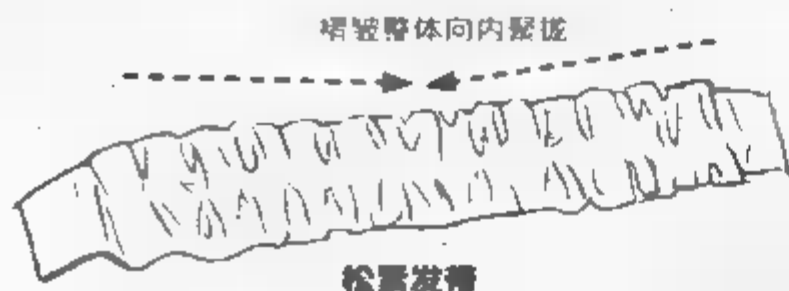
松紧发带

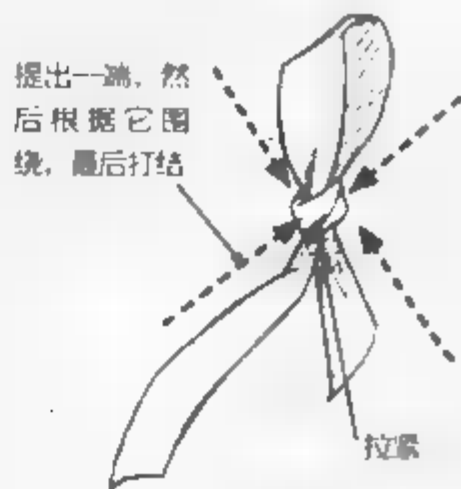
黑色部分是普通布条

松紧型发带有很好的固定头发的效果，披肩发时，可以当发箍来固定长发

发带捆绑展示1

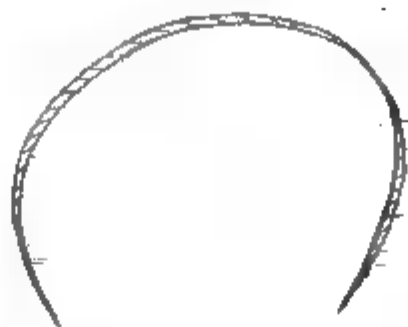
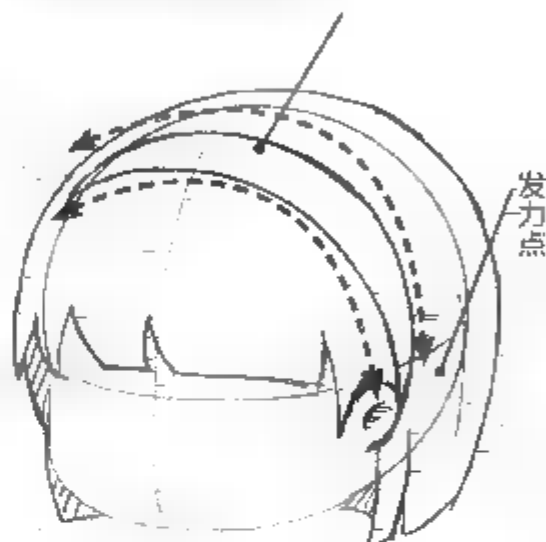
头发弧线贴于头部

打出的蝴蝶结

发带捆绑展示2

缎带型的发带捆绑方式很多，既可以围绕头发也可以用来捆绑辫子。

提出一端，然后根据它围绕，最后打结

拉紧

缠绕表现

打结表现

■ 蝴蝶结发卡的特征

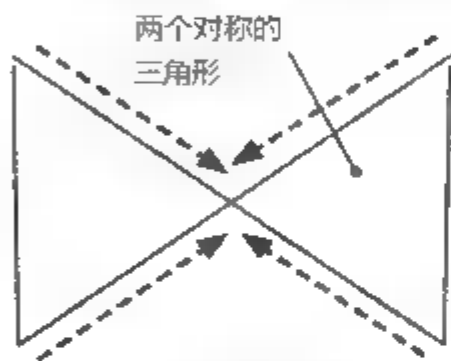
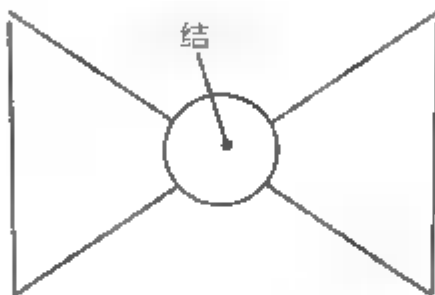
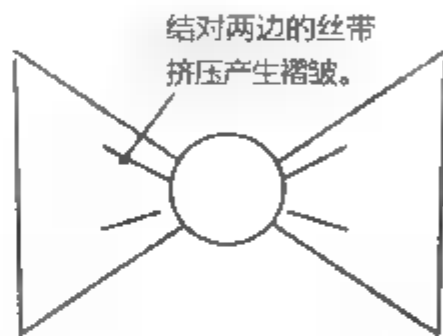
| 核心知识 |

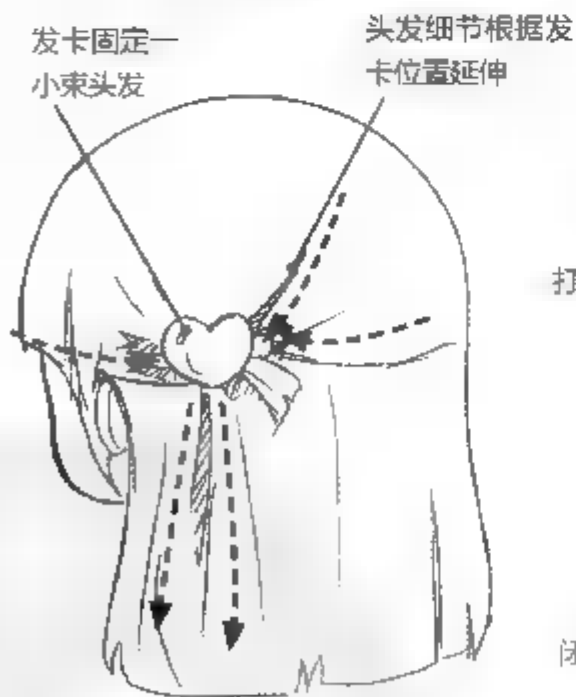
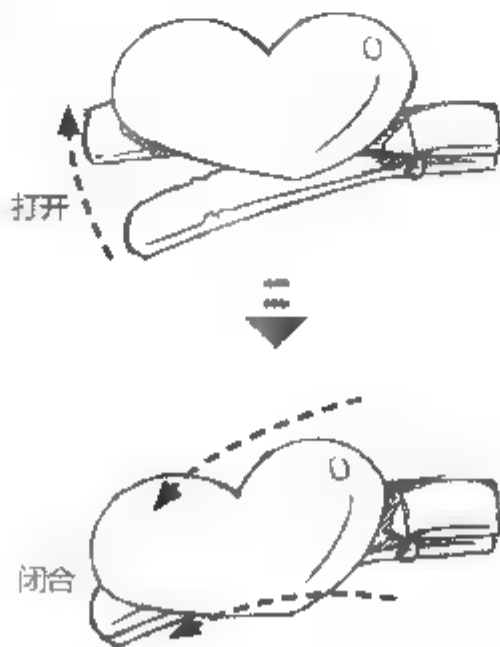
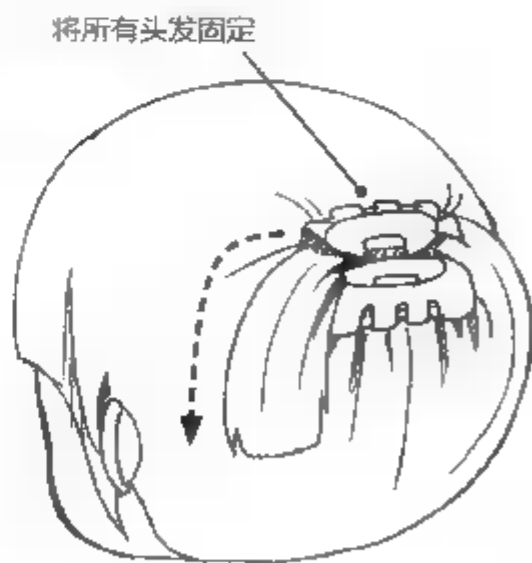
- 蝴蝶结可以分为三个部分，分█是由两个三角形和一个圆组合而成的。
- 蝴蝶结的表现多样化，█过改变大小和细节，█可以作为发卡，也可以作为█带来表现。
- 发卡和发抓固定头发的效果█表现手法不同。

蝴蝶结发卡

蝴蝶结的表现有很多，可以是发卡，也可以是缎带。

不同大小的蝴蝶结表现力有所不同。
大的：明快 孩子气
小的：纤细 女人味 弱气 细腻

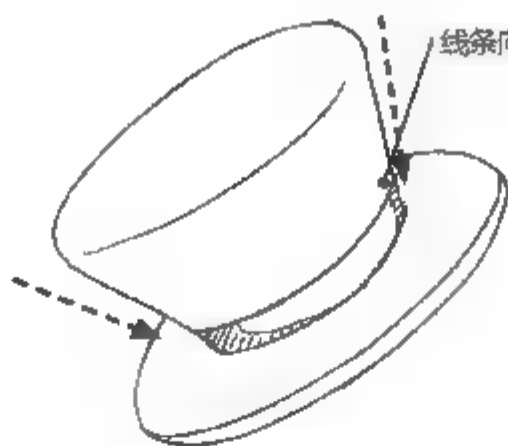
■ 蝴蝶结发卡的绘制步骤

1. 画出两个相对称的三角形，作为蝴蝶结的大致轮廓。

2. 在三角形相交叉的█方画出一个圆，作为结。

3. 根据画出的圆，在周圍以直线勾出褶皱。

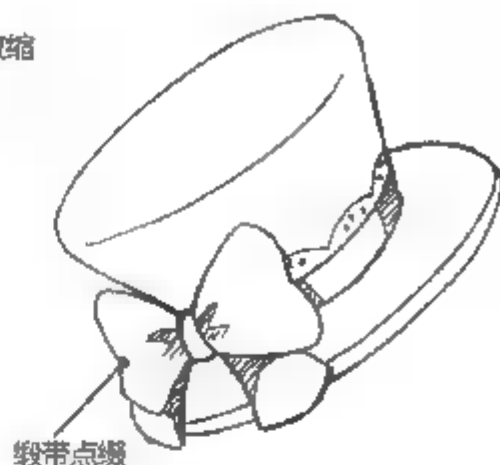
■ 发卡与发抓的运用

可█的发卡运用

发卡上通常会有各种形状的装饰。

实用的发抓运用

发抓可以抓住更多的头发，很适合居家时的休闲打扮。

帽子的运用

Q版的礼帽

在Q版中我们会适当调整帽子的大小来衬托人物头部的表现。

男式礼帽

男式的礼帽简单，很少有配饰，更加严肃。

女式礼帽

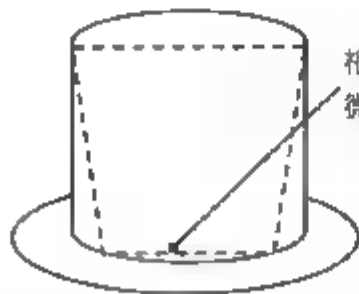
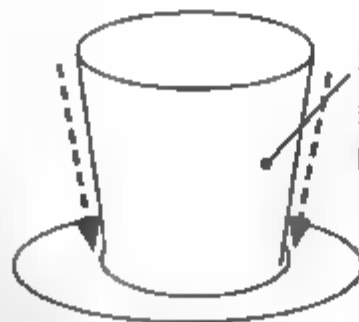
女式的礼帽上常常会有羽毛、蝴蝶结、蕾丝等作为装饰。

核心知识

- 礼帽的帽顶十分高，女式的礼帽与男式的礼帽是通过帽子上的饰品区分的。
- 礼帽是由圆柱体和椭圆组成的。

佩戴时，男式的礼帽会端正地顶在头上。

女式的礼帽会表现得小一些，常常是戴在头的一侧。

重难点分析

小型的礼帽基本上是女式佩戴的，帽顶不会过高，会根据发型来决定佩戴的位置。

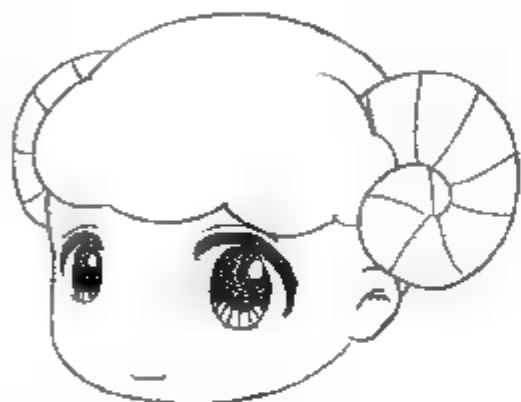
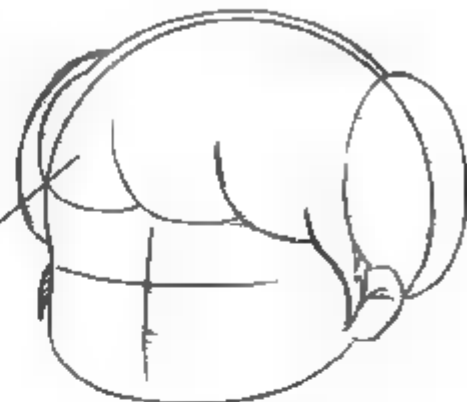
1.3.5 创新发型

在绘制Q版漫画人物的发型时，可以充分发挥想象，结合动物、自然等各种元素，点缀宝石、皇冠、发夹等道具作为装饰，让不同的Q版人物发型区别开来，并且显得别具一格。

■ 动物元素的运用

Q版光头

利用绵羊弯曲的角来绘制出盘着头部两侧的头发

结构图

绵羊头

羊角弯曲时轮廓基本上呈圆形。所以我们可以直接画出相应的椭圆，并在内侧用弯曲的线条表现出卷起的头发样子。

正侧面

■ 自然元素的运用

Q版光头

结构图

以火焰画出的头发更加适合男性角色

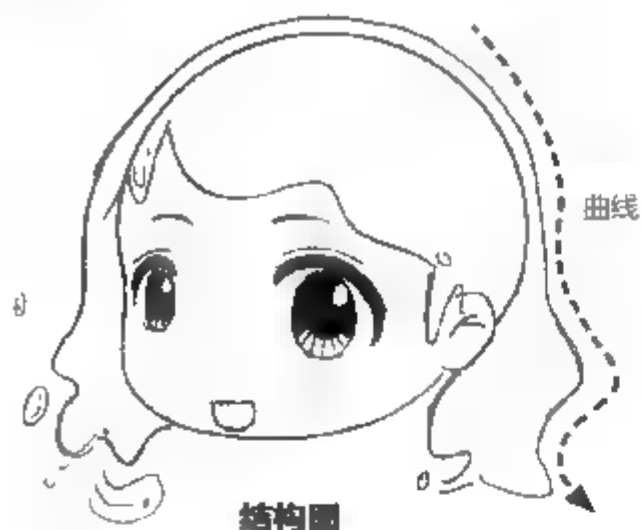
火焰

火焰的表现在于其更多的细节是上飘的那部分，根据这一特点，画出头发。

正侧面

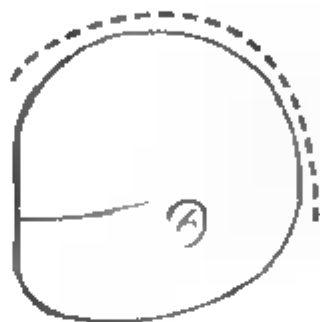
核心知识

- 我们可以借助身边的动物、自然等元素作为我们对发型创新的基础。
- 抓住元素的特点可以更好地绘制出头发。

结构图

Q版光头

流动的水

根据水流画出人物的头发，表现出柔软顺滑的发质。

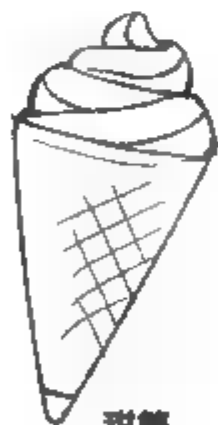
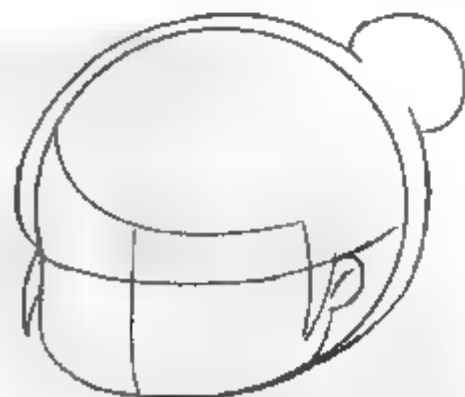
重难点分析

顶部的头发轮廓是根据头部轮廓画出来的，水流的表现是在下垂的部分和发梢上体现。

柔和的线条

水流

曲线可以画出流畅的水流。

■ 其他元素的运用

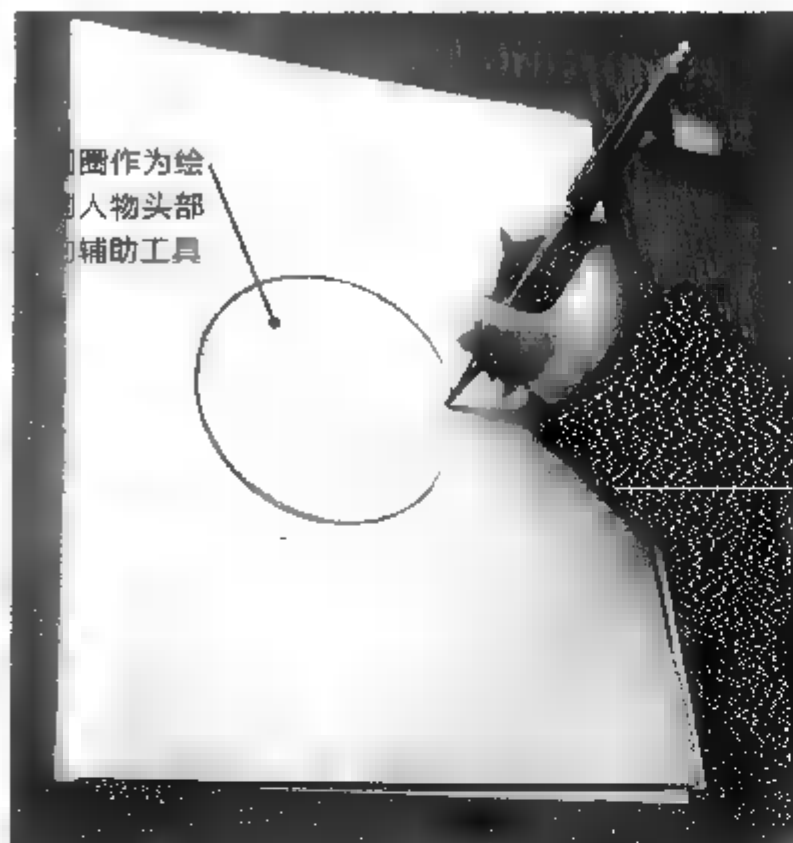
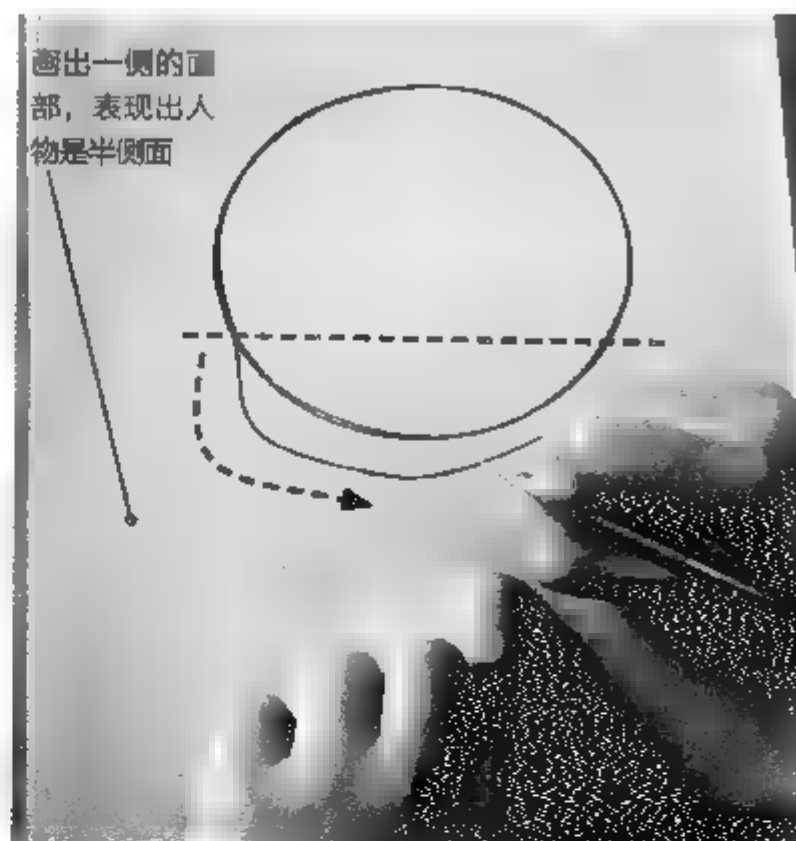
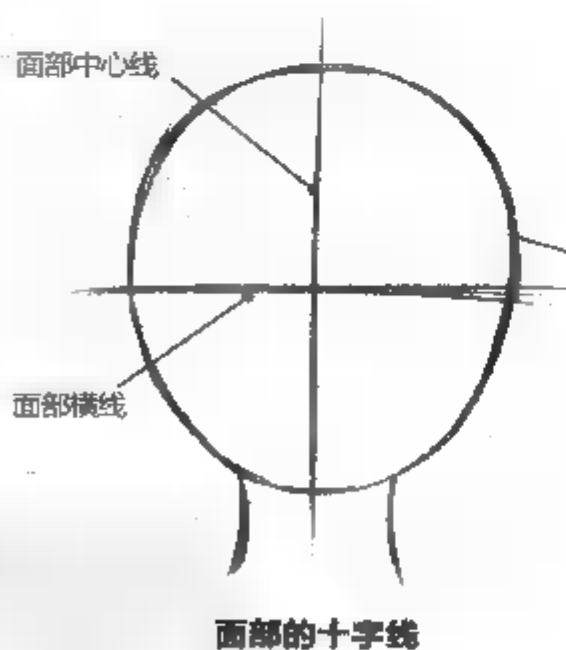
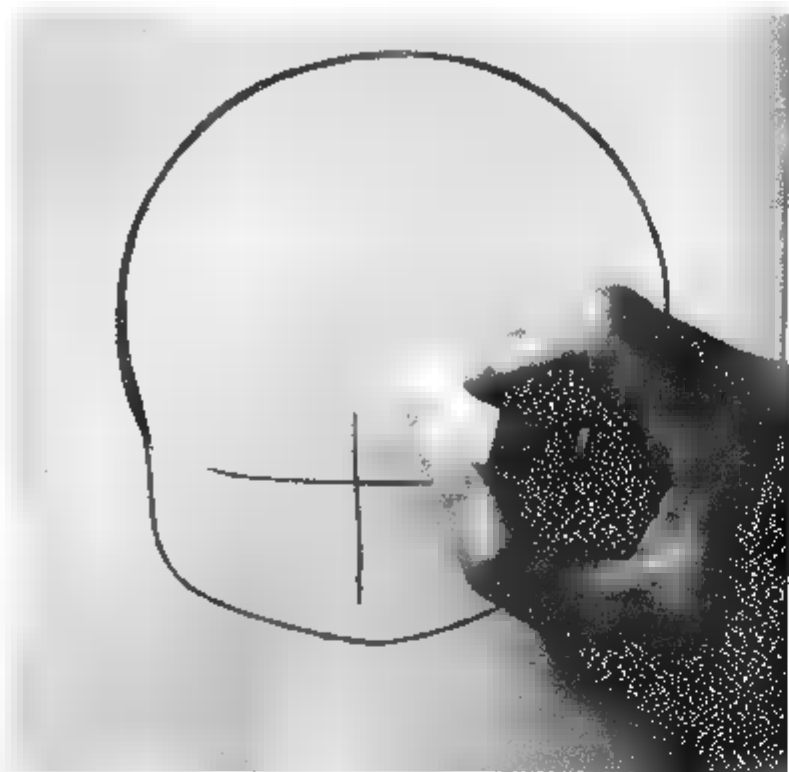
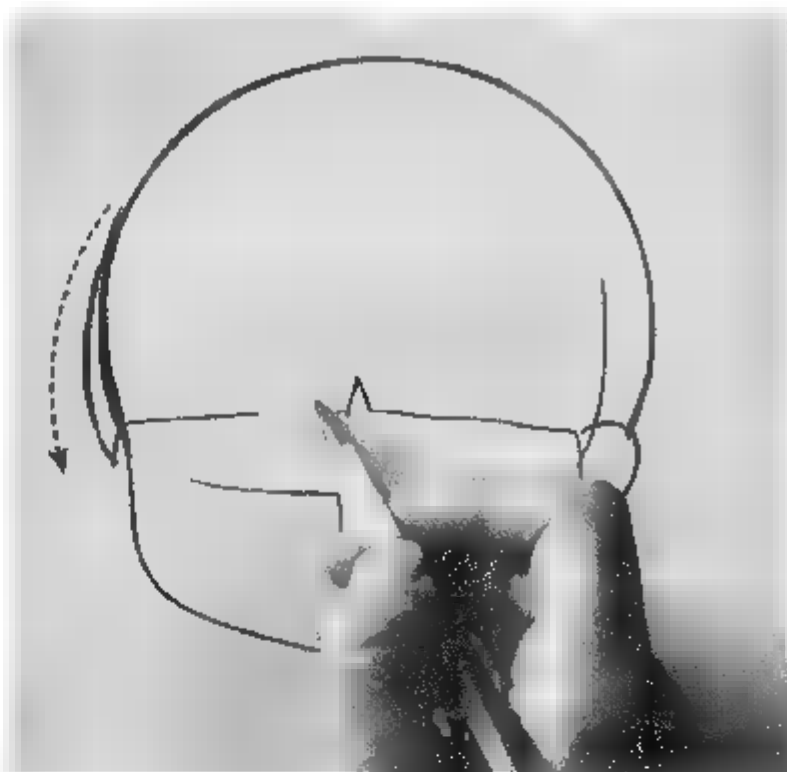
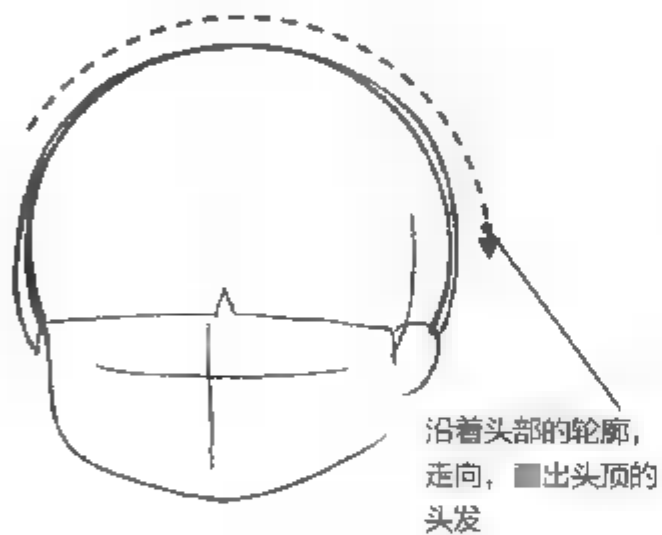
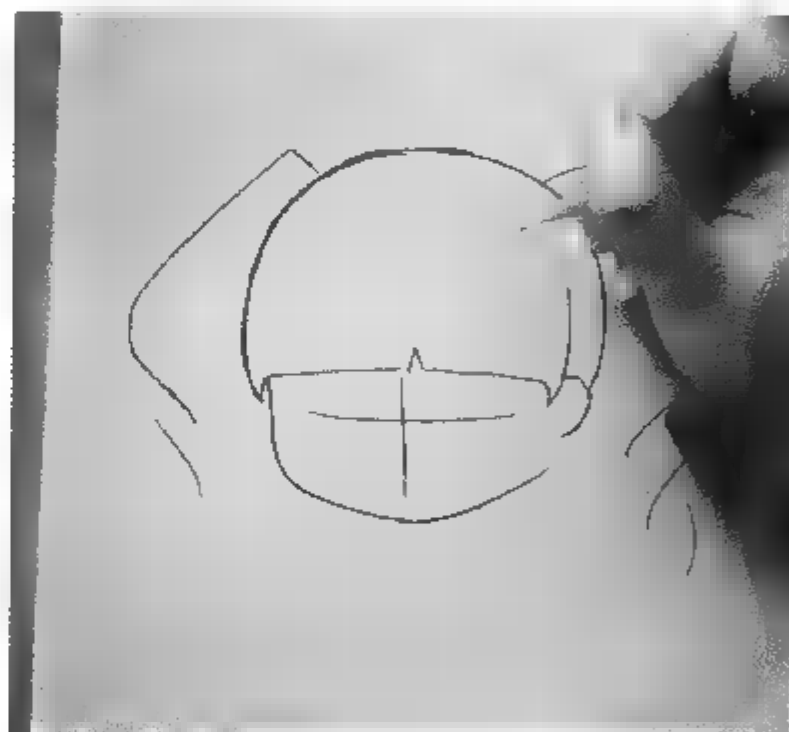
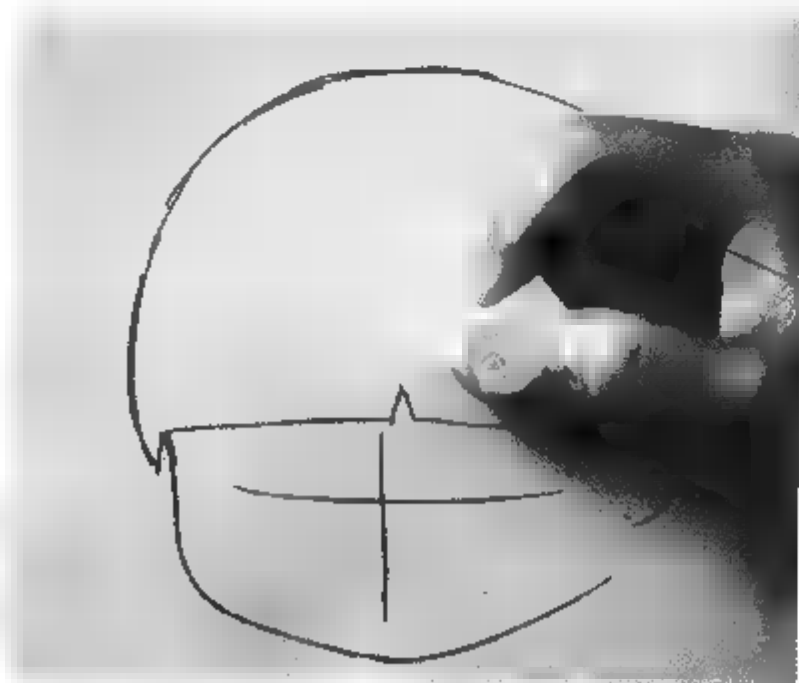
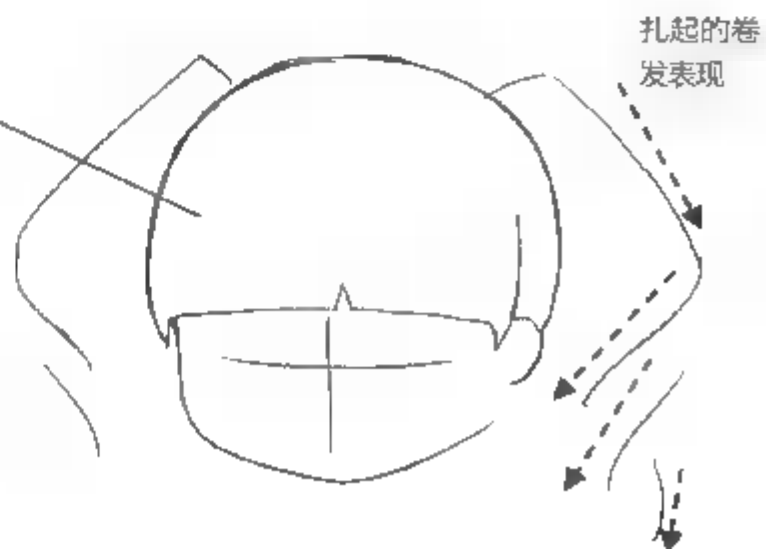
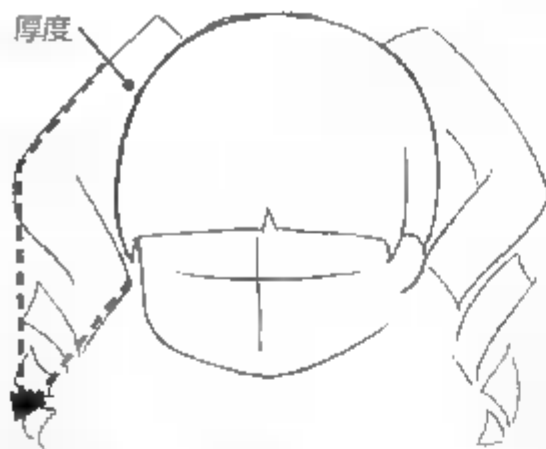
甜筒

发卡的表现

头部结构

人物头部的装饰有许多种，可以运用我们常见的东西，再添上几笔就能作为可爱的装饰来点缀人物了。

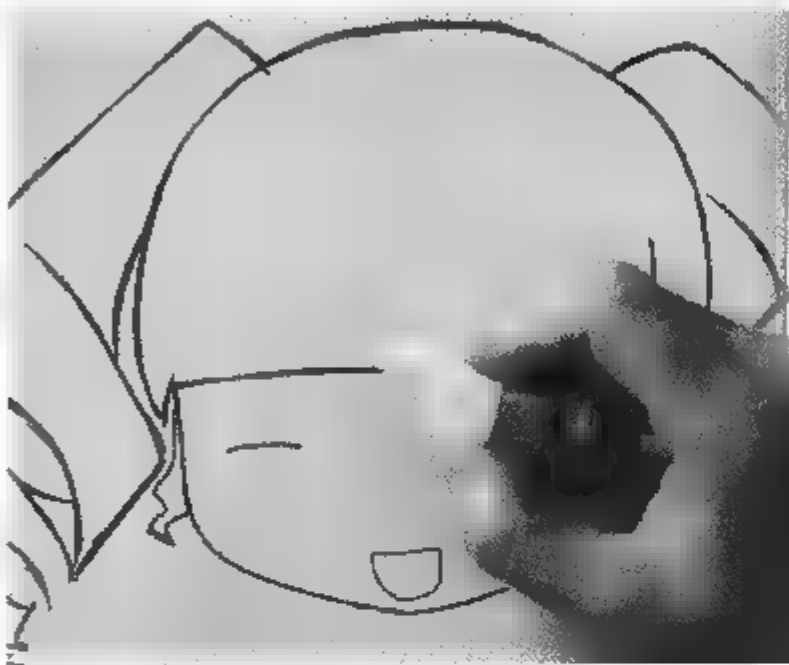
核心知识

- 绘制头发时，既要抓住元素的特点，也要记住头发的基本表现，否则画出来的可就不是头发了。
- 可以利用身边的很多元素进行装饰。

案例演示 俏皮的卷发萝莉

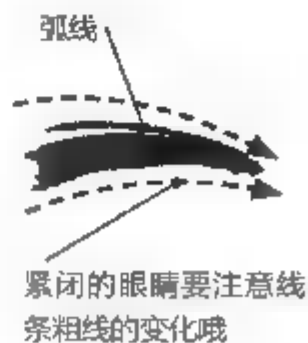
我们可以根据人物表情的变化来突出俏皮的感觉。那么，下面我们就来讲解一下，如何才能画出生动的卷发萝莉吧！

01 首先，我们根据纸的大小，画出一个圆。

02 接着，在圆的下方画出Q版人物脸部轮廓。

03 根据人物的头部，画出面部的十字线，注意十字线的主要作用是对五官进行定位。

04 擦掉圆上多余的轮廓线，使画面保持清晰，方便接下来的绘制。

05 根据画出来的头部，勾出前额的刘海。

06 画出头顶的头发以后，继续■掉头部被遮挡的轮廓线。

07 现在画出头部两侧扎起的辫子，先以简单的动态线表现出头发的大概样式。

08 根据动态线，继续添加线条与它连接，表现出头发的厚度和轮廓。

09 细化人物整体的线条，画出人物的耳发，无论是什么样的发型，都是要画出耳发的哦。

10 头发的轮廓完成以后，根据十字线，画出五官。

11 画出人物的五官以后，接下来就是细化整体了，先擦掉面部的十字线。

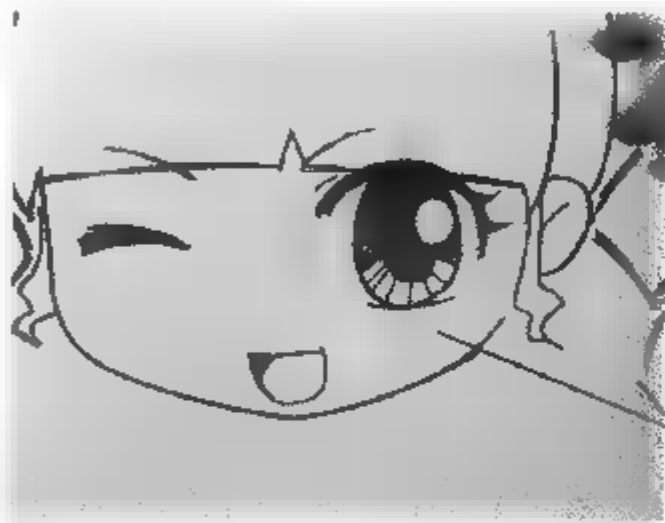
12 根据人物的眼睛轮廓，用圆画出瞳孔及高光。

弧线

紧闭的眼睛要注意线条粗线的变化哦

13 首先，细化人物的眼睛，加粗上眼睑的线条。同时，表现出嘴部的细节。

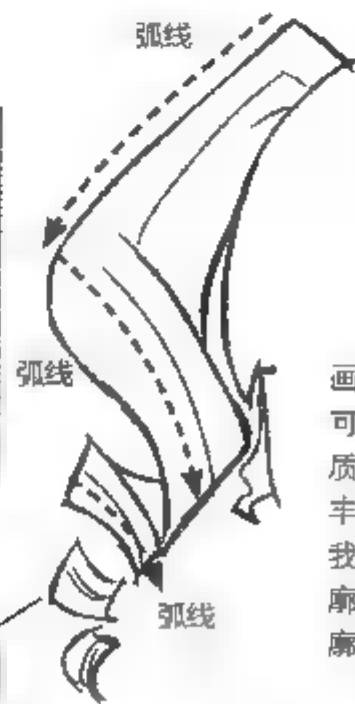
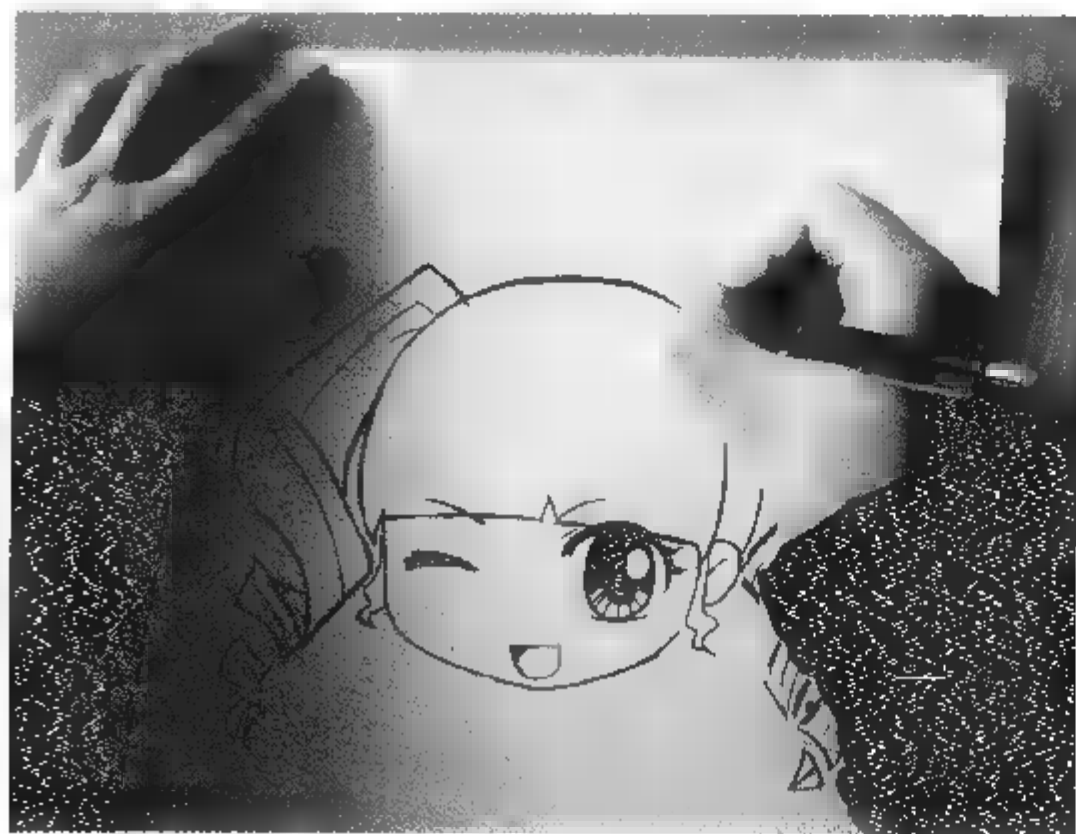
14 以排线的方式，画出人物的瞳孔灰度。

15 只有一层淡淡的灰度是不够的，所以我们还要继续加深，这样才有层次感。

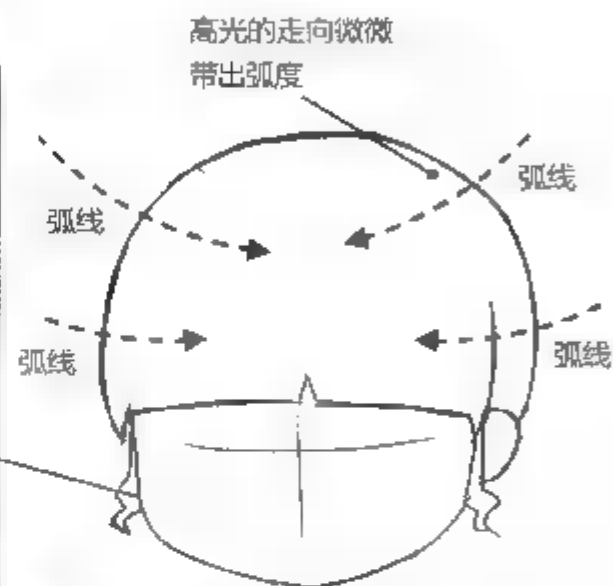
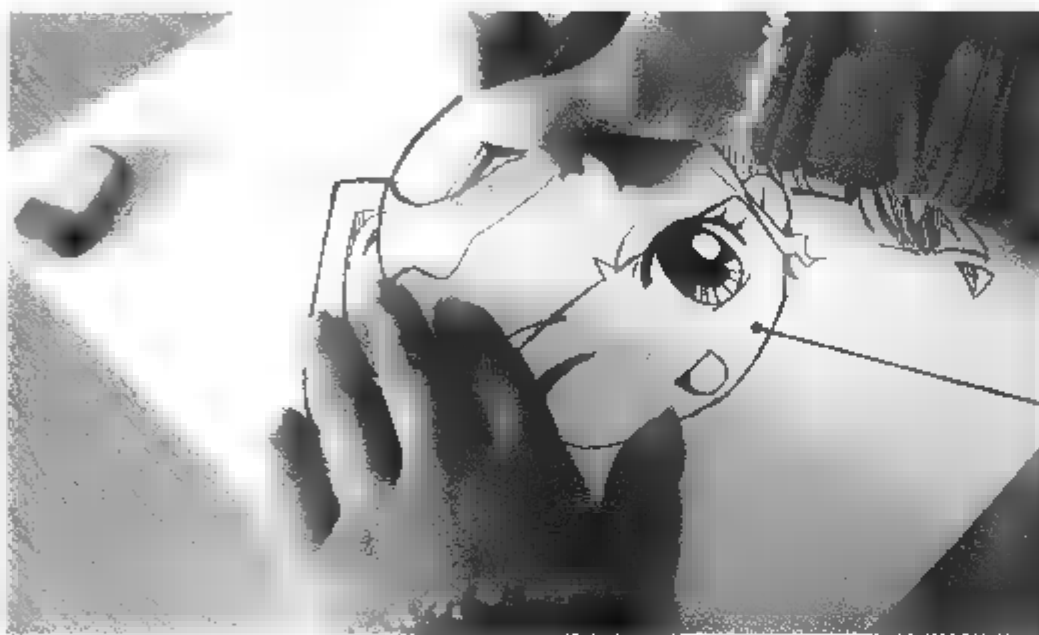
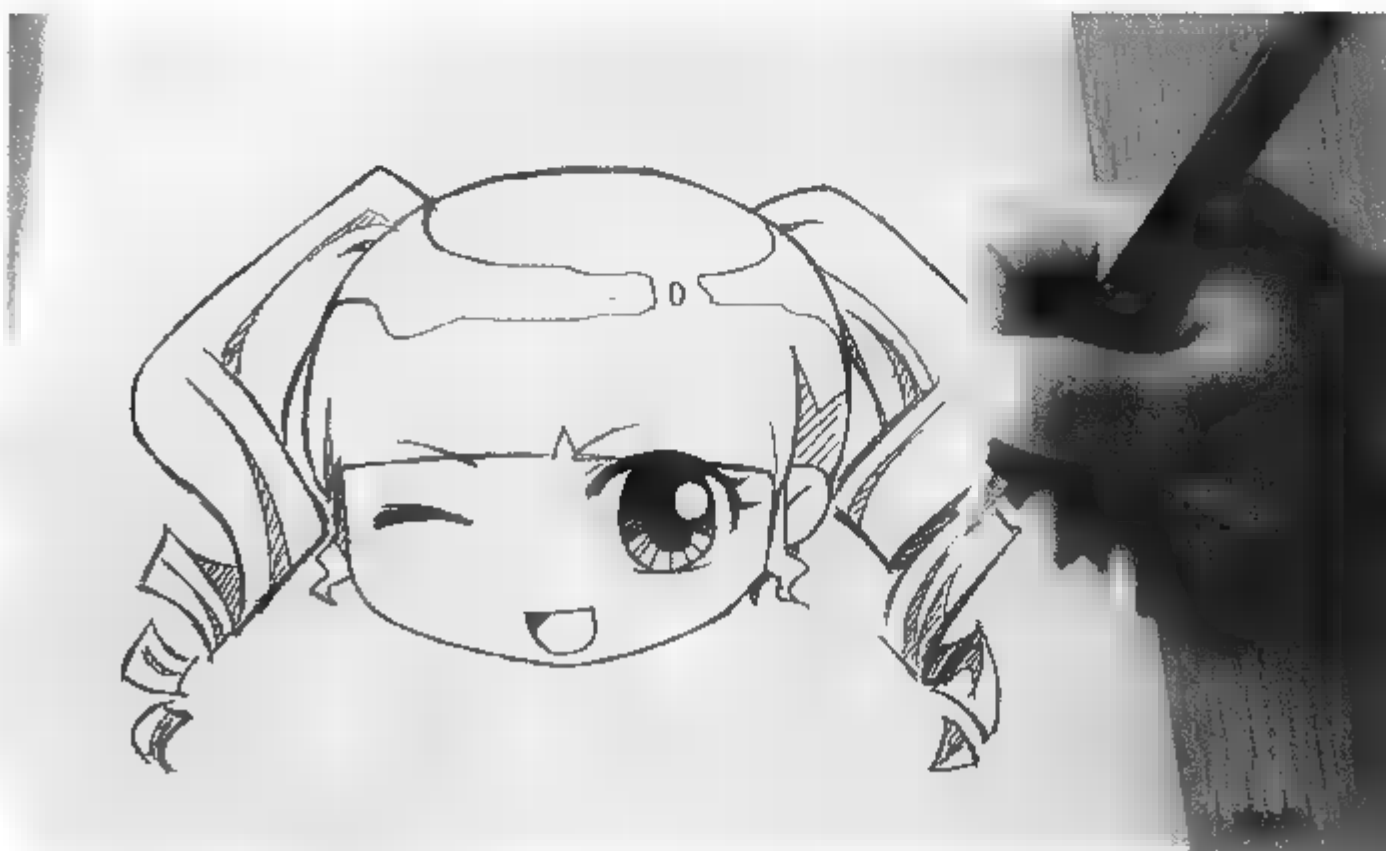
16 利用线条的疏密和叠加，让眼睛的颜色更加合适。注意下半部分的眼球留白。

17 完成眼球的绘制，以从上到下的顺序，依次完成细节的添加，画出睫毛、下眼线、口腔重色等。

弧线

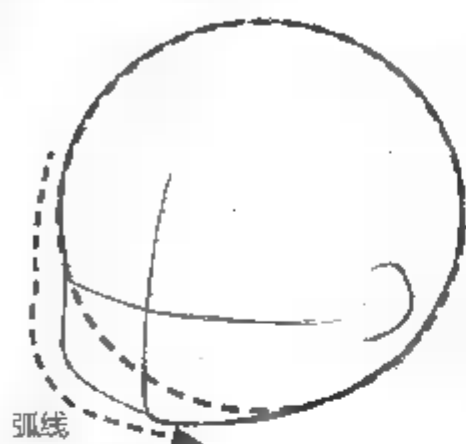
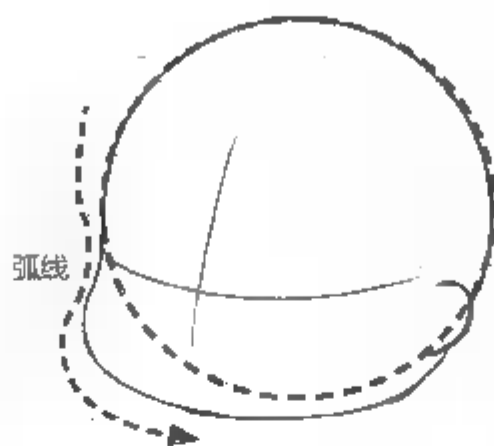
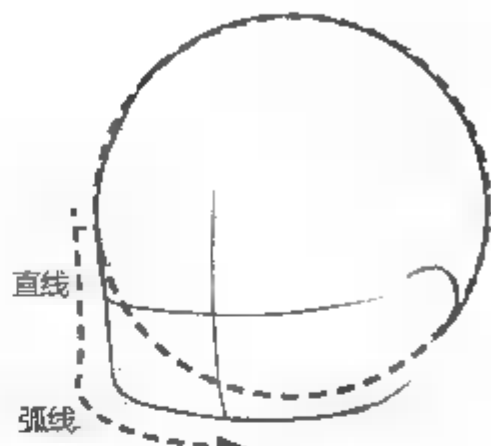
弧线

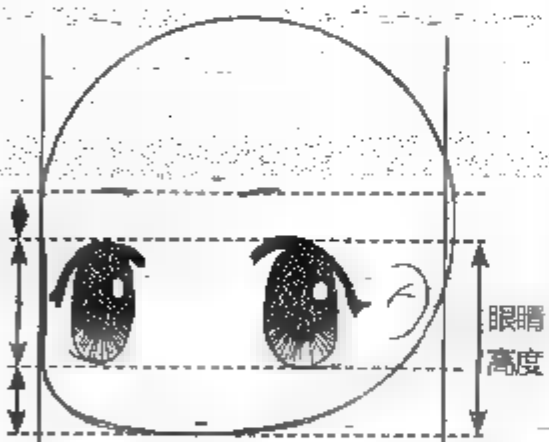
弧线

画出头发的细节线可以表现出头发的质感，同时还可以丰富画面，在这里我们根据头发的轮廓和走向勾画出轮廓内侧的细节线。

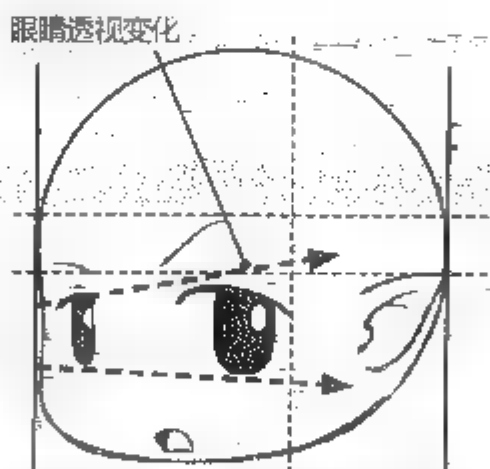
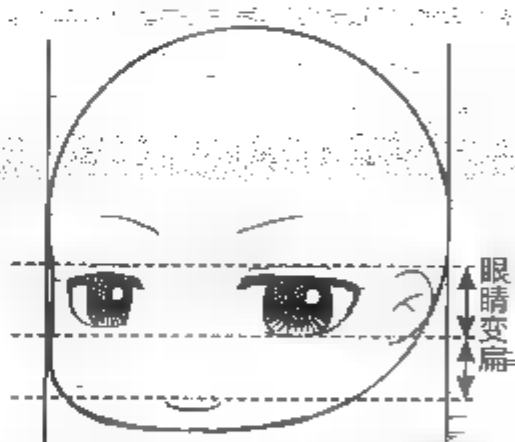
18 完成面部的细化，接下来可以细化头发了。

19 根据头发的细节线和结构，以排线的方式画出头发的阴影部分，让画面更有层次感。

20 最后根据人物的头部画出头发的高光。

课后练习 头部的绘制

想要绘制人物头部，可以根据几方面的知识来进行练习。首先是头部的轮廓和脸型，另外还包括五官的形状、位置的不同。

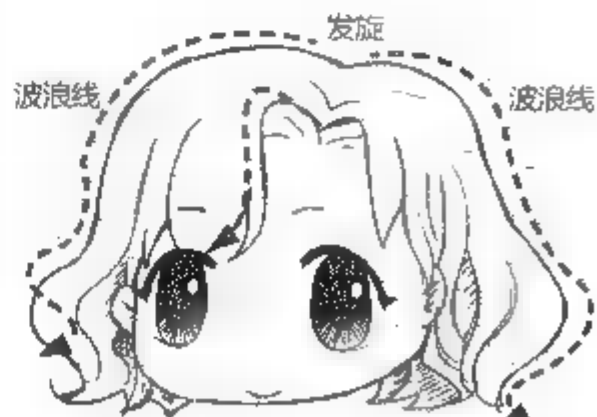
脸型的绘制练习

三角形的脸部重点是画出了下巴的轮廓。在绘制时可以先画出面部的十字线作为辅助线。

脸蛋的凸出部分线条十分圆润，从脸到下巴是一笔勾成的。

方形的脸型也是不用画出下巴的，与圆脸的绘制相同，区别在于脸蛋凸起的部分在用线时要稍微体现出棱角的感觉。

五官的绘制练习

大眼睛是通过放大眼睛来达到效果，眼睛位置在额头以下，也就是说，眼睛是向下放大而不是向上。

眼睛透视变化

同样的，头部会因为眼睛的位置和角度的变化而对面部的方向产生影响。绘制的时候注意眼睛的透视。

小眼睛是以眼睛上下挤压的方式表现的，而眼睛的宽度不变，否则人物就不够可爱了。

发型的绘制练习

直的短发，根据人物发旋位置画出头发，而并不是随意乱画的哦！

在绘制马尾时，扎紧的部分细节线会多一些，发尾的线条自然弯曲下垂。

绘制卷发时，要根据人物头发的样式画出弯曲的线，表现头发的弯曲幅度。

Part 2
绘制Q版人物的身体

光盘目录

- Q版人物身体的绘制

■本章要点

版人物的头身比通常为2头身、3头身和4头身。

不同头身比的Q版人物，其四肢及躯干的弱化是不同的。

Q版人物也能表现出不同年龄段的人物特点。

■漫画心得

在不断地练习和绘画过程中，可以通过不同头身比来表现多种体型的Q版人物，还能绘制出不同风格的Q版人物哦！

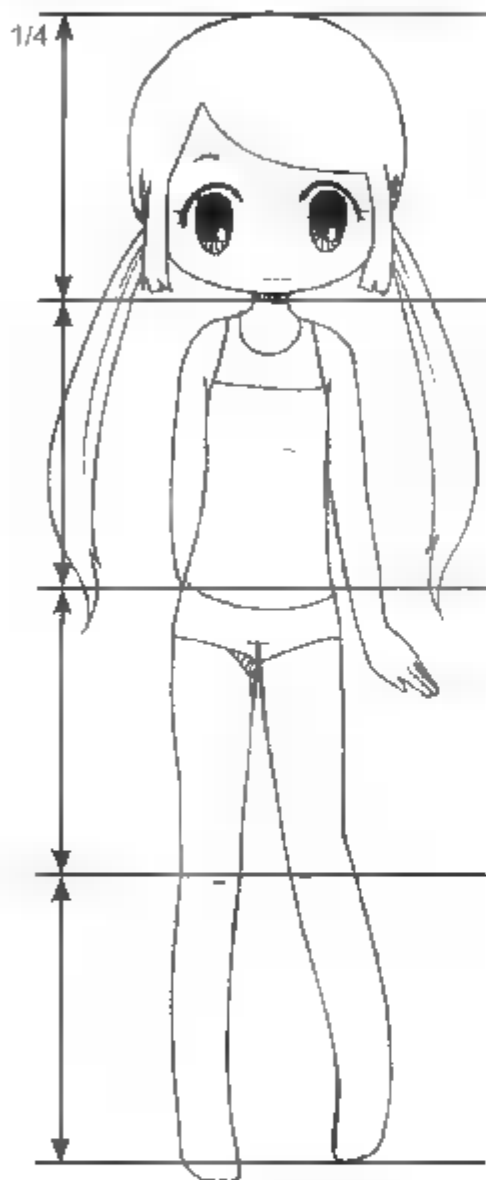
2.1 Q版人物的身体比例

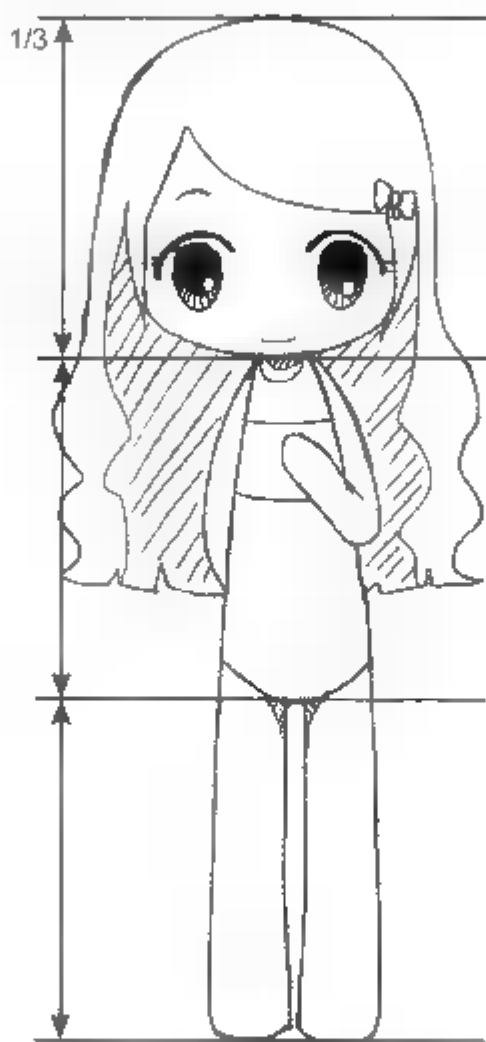
头身比是指人物头长和身高的比例。现实中真人的头身比一般是4~8头身，而Q版人物大多为2~4头身。

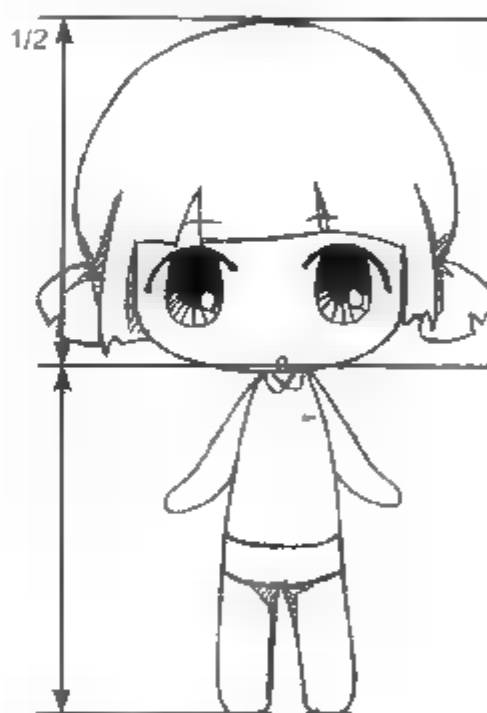
2.1.1 头身比例基础

Q版人物的头身比特征会根据漫画的风格进行改变，通常来说同一漫画中人物的头身比是相同的。不同的头身比之间有着身高差，身体各部分的比例也不尽相同。

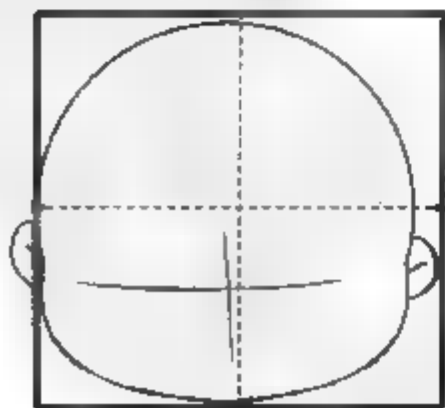
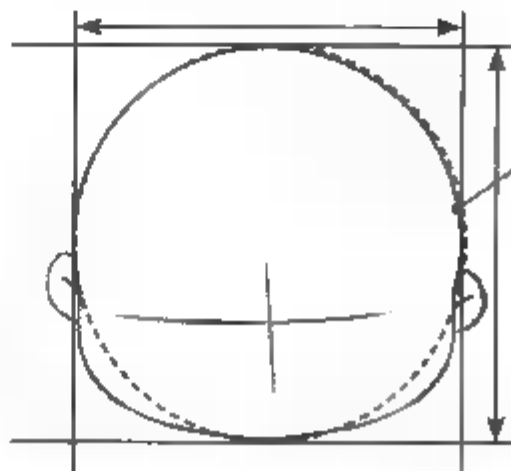
核心知识

- 不同的头身比，会影响人物的身体曲线的表现，头身比越小，人物身体曲线的表现越弱。
- 所谓的头身比是通过人物的头长来衡量的。

4头身人物

4头身人物体型和身材的表现更加细致，能够表现出身体的曲线。

3头身人物

3头身的人物因为弱化失去身体的曲线表现。

2头身人物

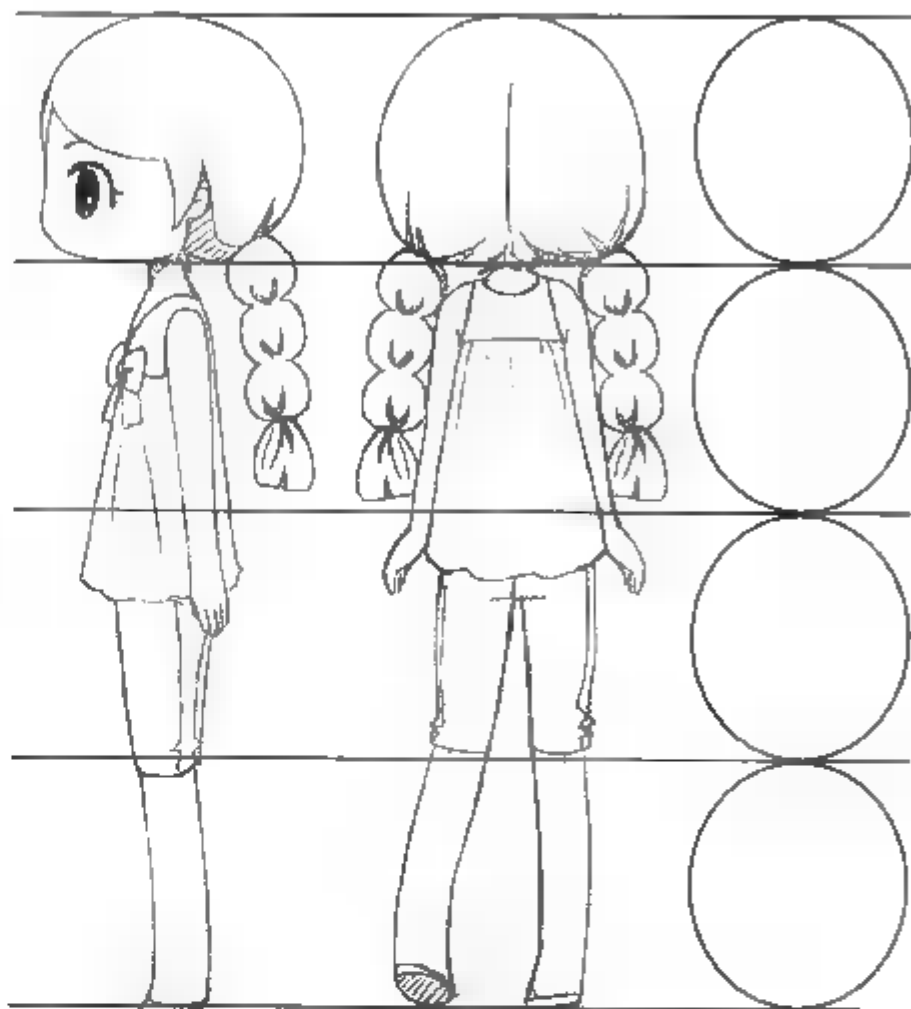
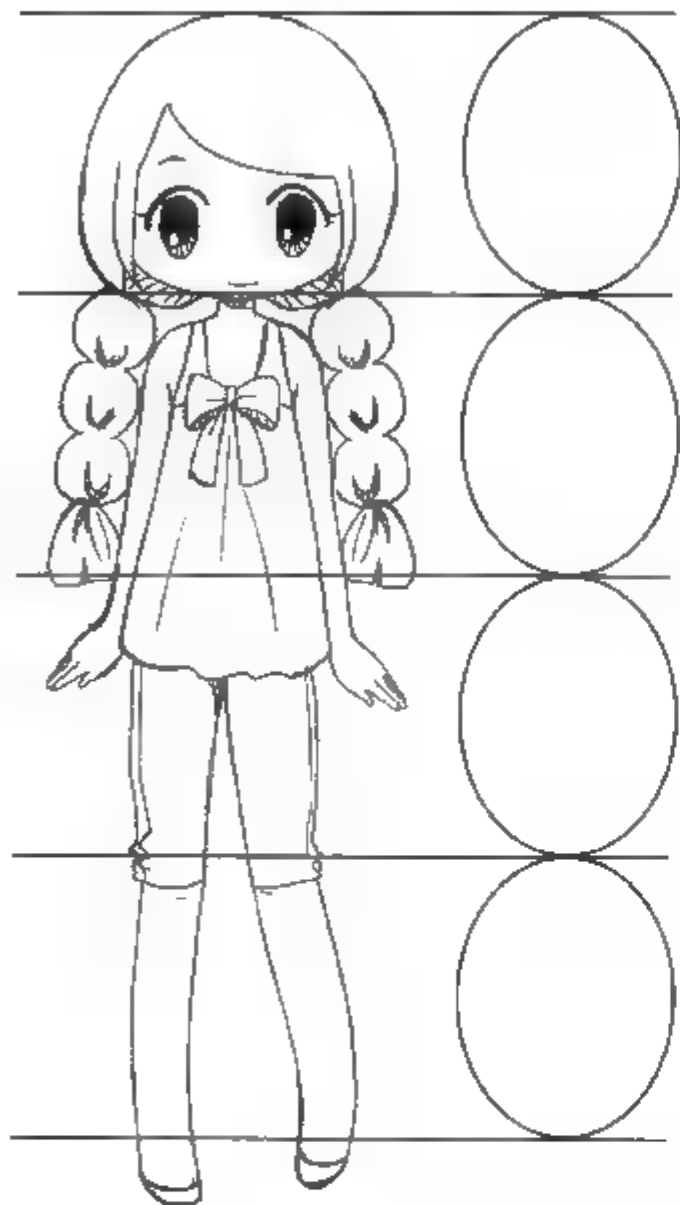
2头身的人物因为身材短小，不仅对四肢弱化，甚至也省略了对脖子的表现。

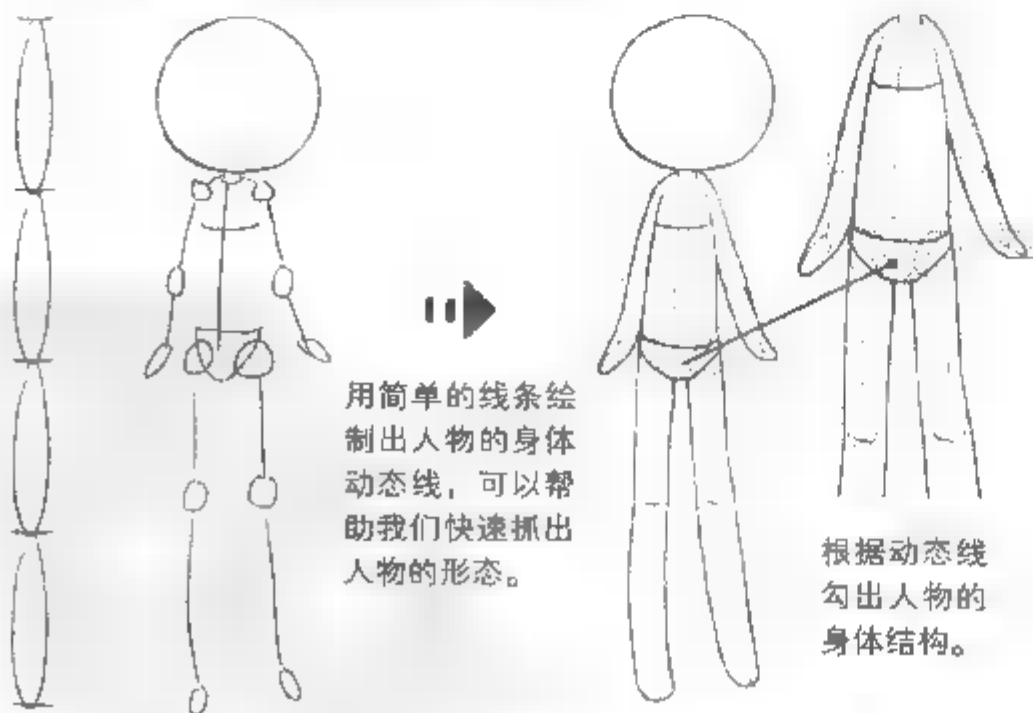
■ Q版人物头部特征

Q版人物的头部基本呈圆形。

圆作为人物的头部

Q版人物的头部长度和宽度变化不会太大。

2.1.2 4头身Q版人物的画法

4头身的Q版人物身体比例相当于正常小孩的头身。不过和正常头身的人物相比，Q版人物的表情、服装和动态都会体现出Q版特有的形态。

■ 4头身人物的特征

正侧面的人物身体变窄，头宽基本不变，同时更加能体现出身体的曲线。人物的背面与正面表现相似。

■ 4头身人物绘制草图

用简单的线条绘制出人物的身体动态线，可以帮助我们快速抓出人物的形态。

根据动态线勾出人物的身体结构。

核心知识

- 绘制不同头身比的人物时，可以先画出与头部同高的圆辅助来画。
- 利用动态线和圆可以快速勾画出人物的动态，并确定人物身高比例，方便我们进行绘制，提高准确性和速度。

4头身人物的表现

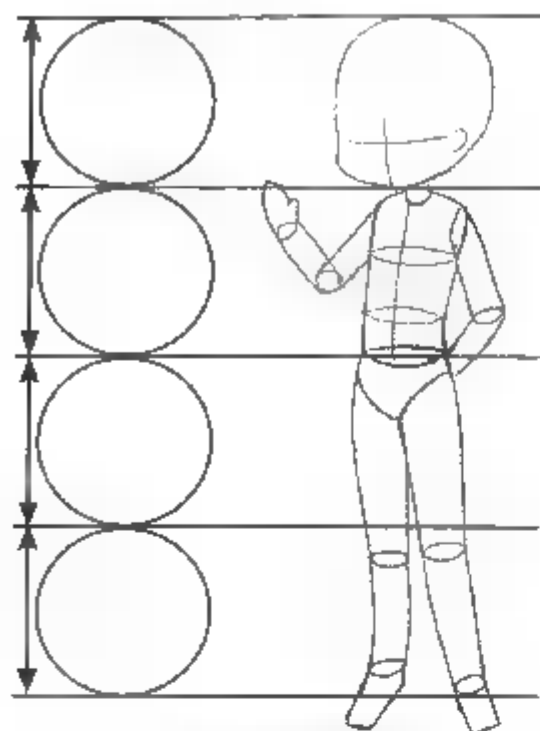
4头身人物结构

男生的体型线条比女生硬朗

女生的身体曲线更加的柔和

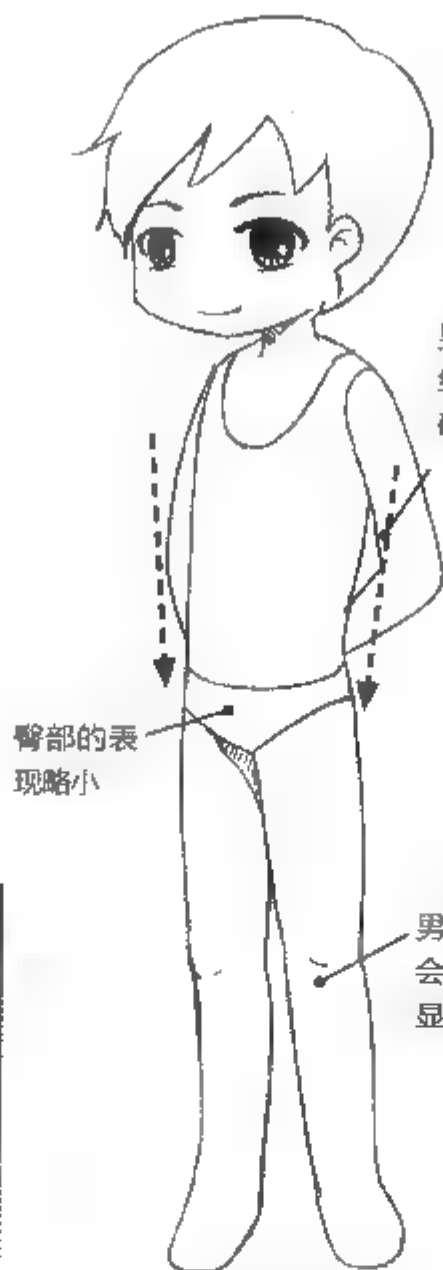
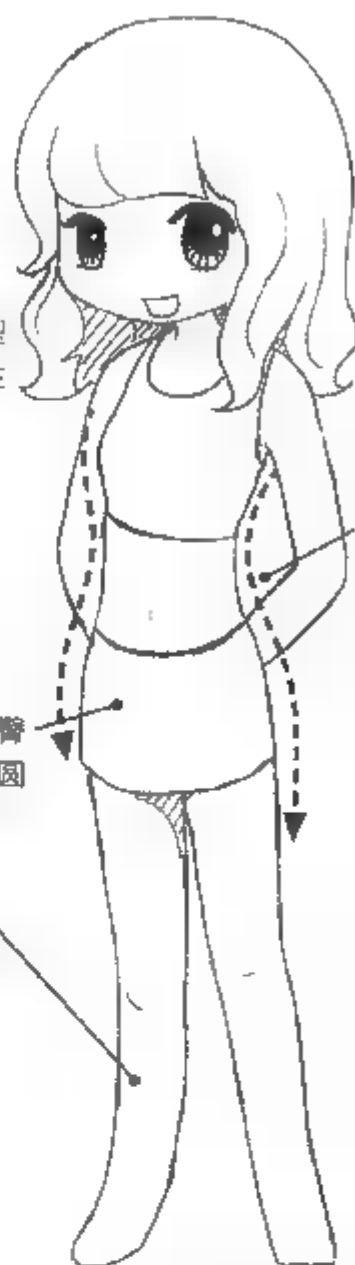
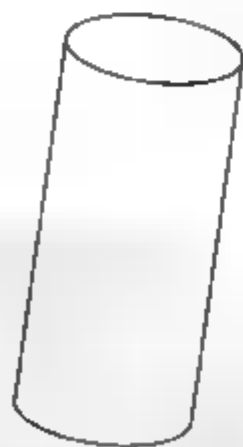
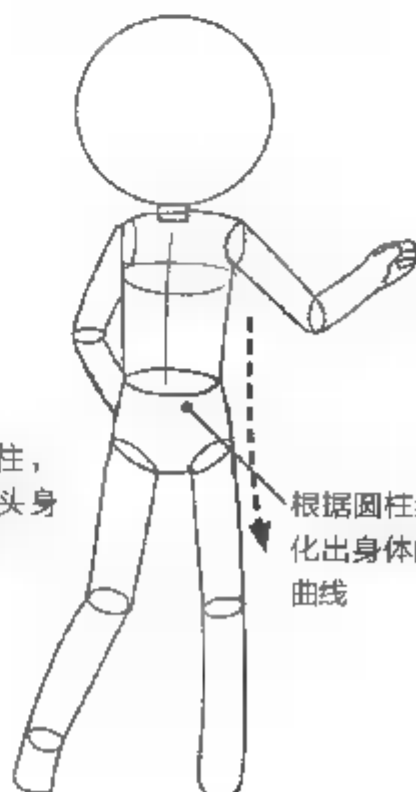
臀部的表现略小

女生的臀部更加圆润丰满

男生的四肢会比女生略显粗些

Q版4头身男生

Q版4头身女生

| 核心知识 |

- 根据Q版人物性别的不同，在身体曲线的表现上也会存在一定的差别。
- 4头身的人物身体更显曲线。
- 可以根据圆柱的理念绘制4头身的Q版人物哦！

利用圆柱表现4头身人物

2.1.3 3头身Q版人物的画法

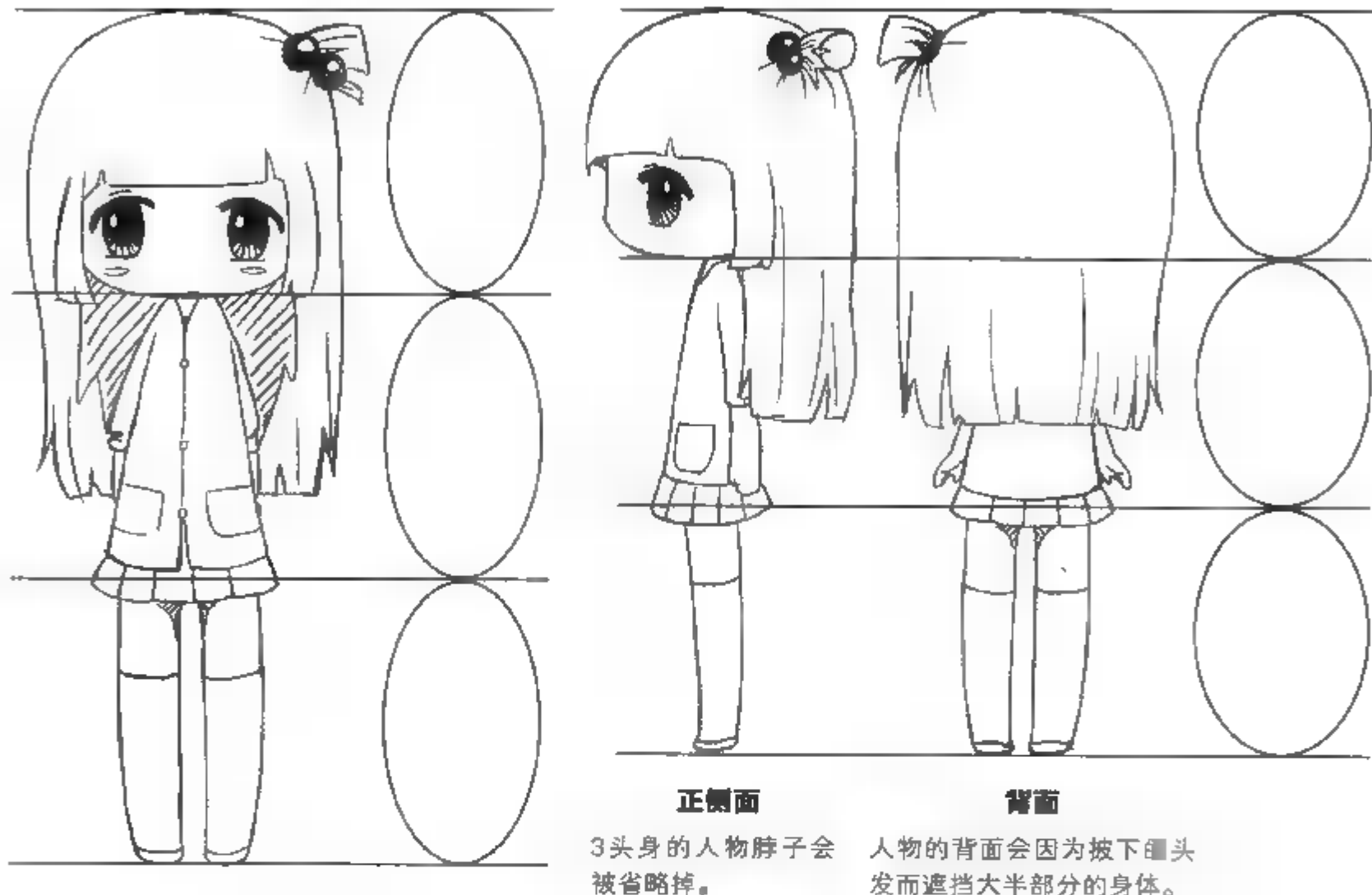
3头身是Q版人物中最常见的头身比例。3头身人物的平衡度较好，头、躯干和腿的比例均衡为1:1:1。这种头身通常用来表现普通的Q版人物。

■ 3头身人物的特征

正侧面

3头身的人物脖子会被省略掉。

背面

人物的背面会因为披下的头发而遮挡大半部分的身体。

■ 4头身转换为3头身的过程

核心知识

- 3头身的人物比4头身少了一个头的高度。
- 3头身的人物因为四肢的变化，脖子也自然省略了。
- 无论是几头身的Q版人物，变化的始终是身体的大小。
- 可以根据压缩和挤压的方式得到我们想要的头身长度的Q版人物。

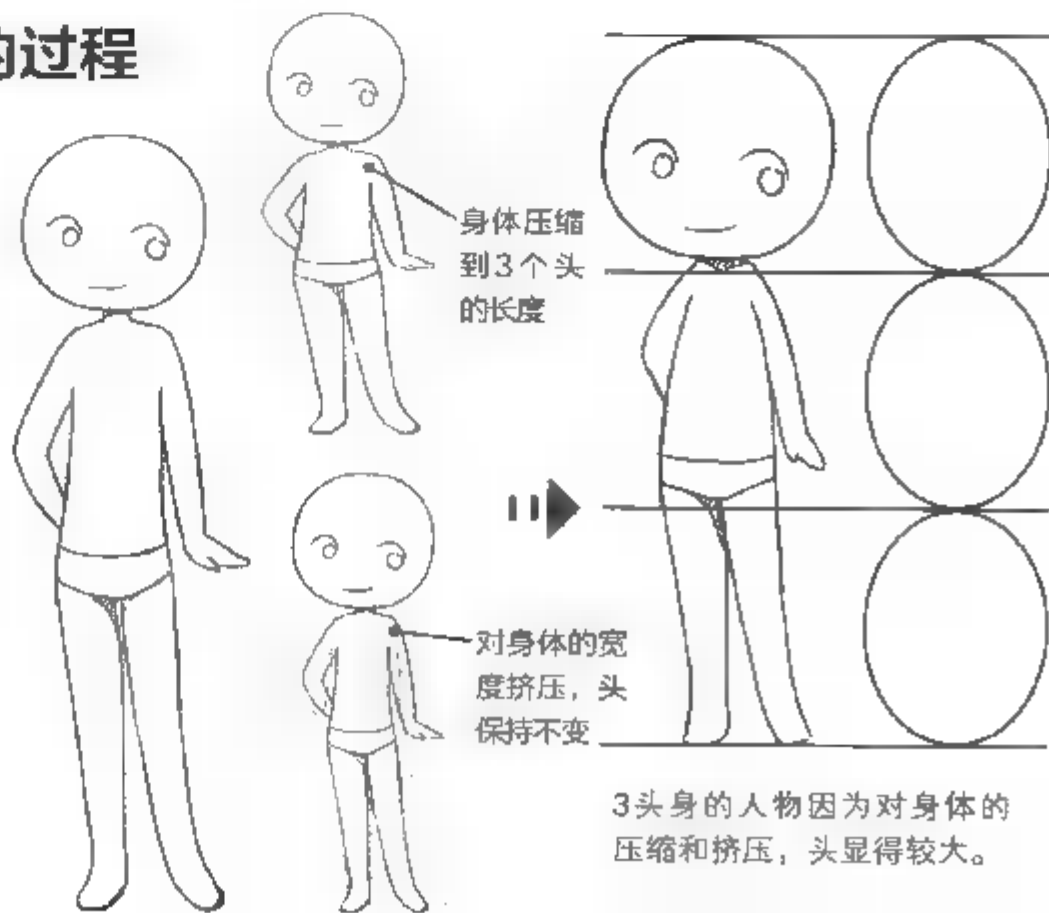
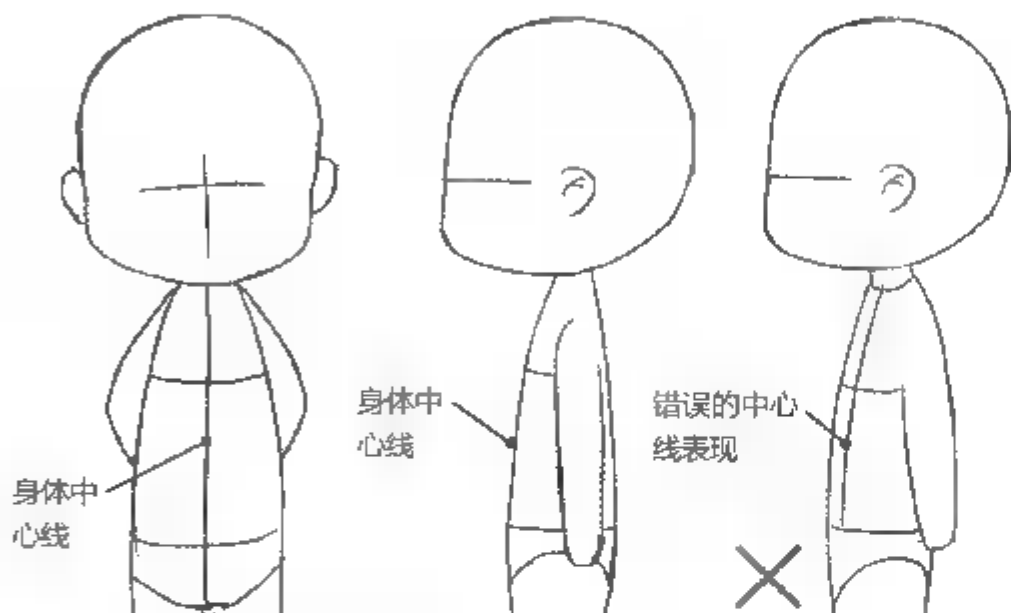
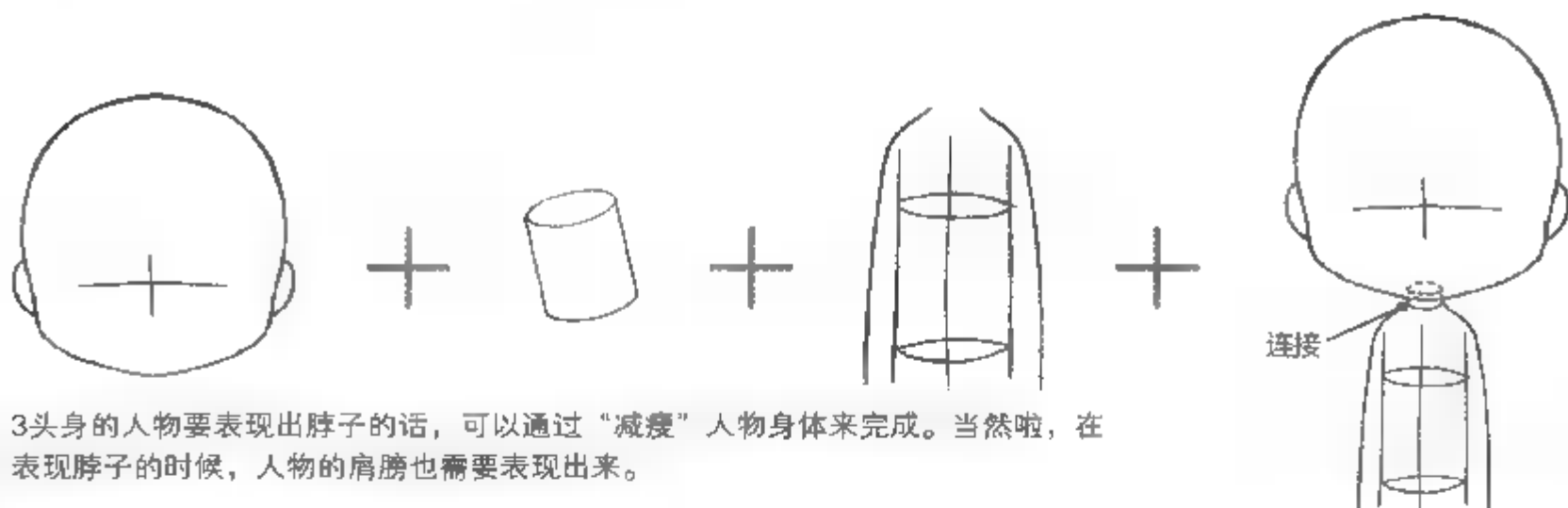
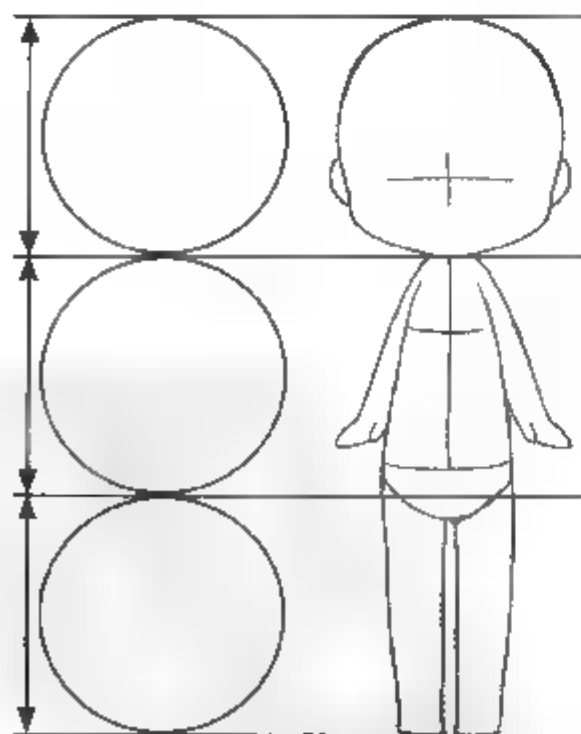
3头身的人物因为对身体的压缩和挤压，头显得较大。

■ 3头身人物的绘制技巧

3头身的人物要表现出脖子的话，可以通过“减瘦”人物身体来完成。当然啦，在表现脖子的时候，人物的肩膀也需要表现出来。

人物不光面部有中心线，身体也有中心线。

正侧面的人物中心线就是它的身体正面的轮廓线。

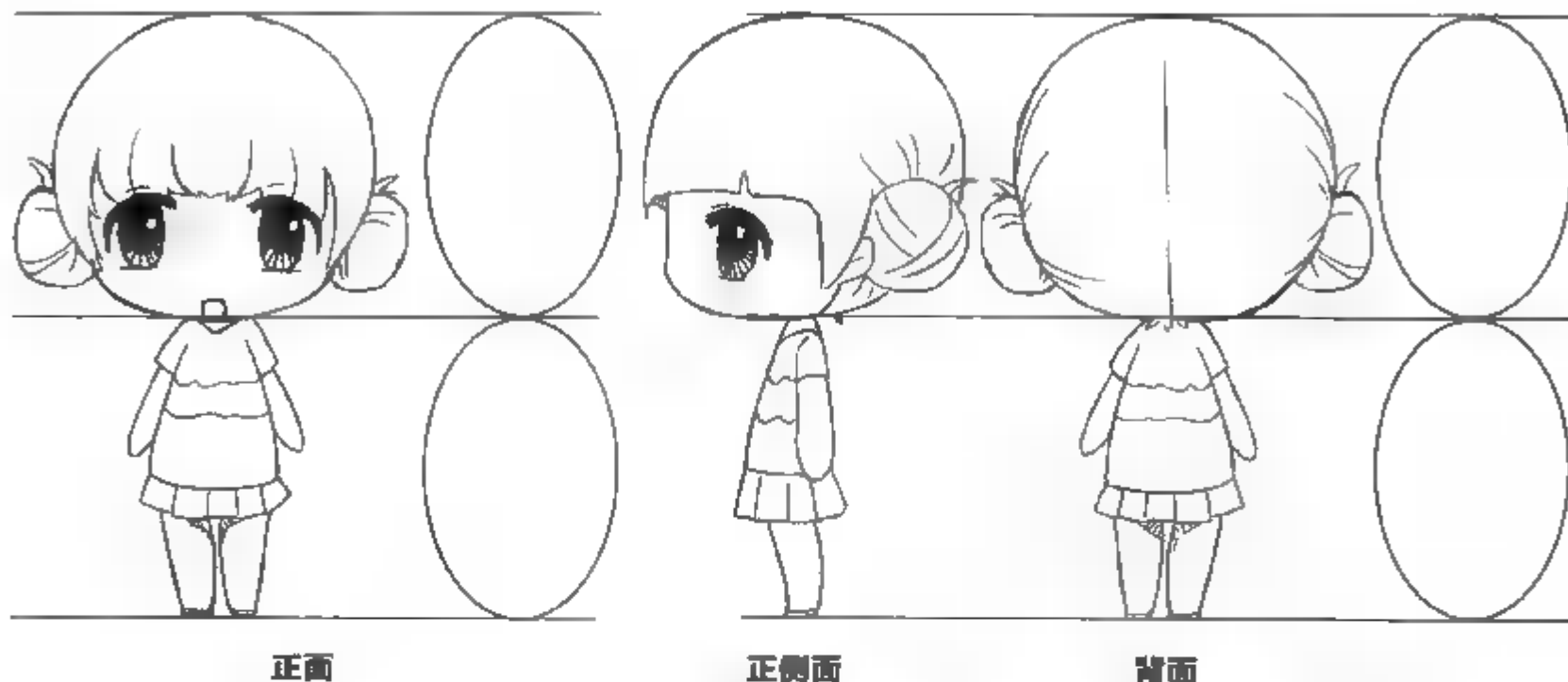
核心知识

- **无论是正常漫画还是Q版漫画中的人物，都有身体中心线。**
- **身体的中心线方便我们正确地绘制出人物的身体。**
- **3头身的人物也可以有脖子的表现，但是我们就是要将其身体压缩成纤细型，这样才更和谐。**

■ 3头身人物的表现

3头身人物结构

2.1.4 2头身Q版人物的画法

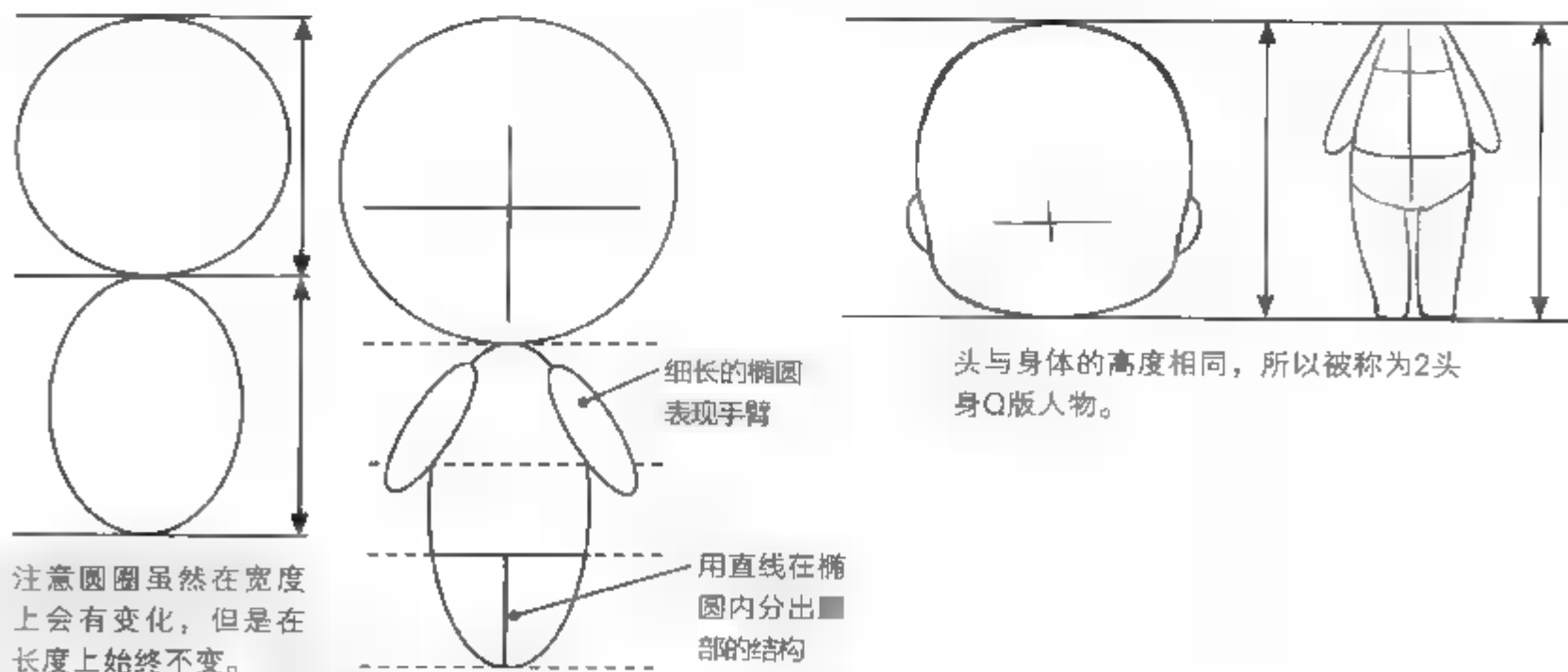
2头身Q版人物的头部，与躯干和腿部的总长相同。绘制的时候，注意将整个2头身Q版人物的身体部分缩小，放大头部并让其宽度大于肩宽，这样会使人物更加可爱。

■ 2头身人物的特征

正面

2头身的人物因为身体的压缩，使身高只有2个头长。人物身体变短的同时，细节也随着减少。

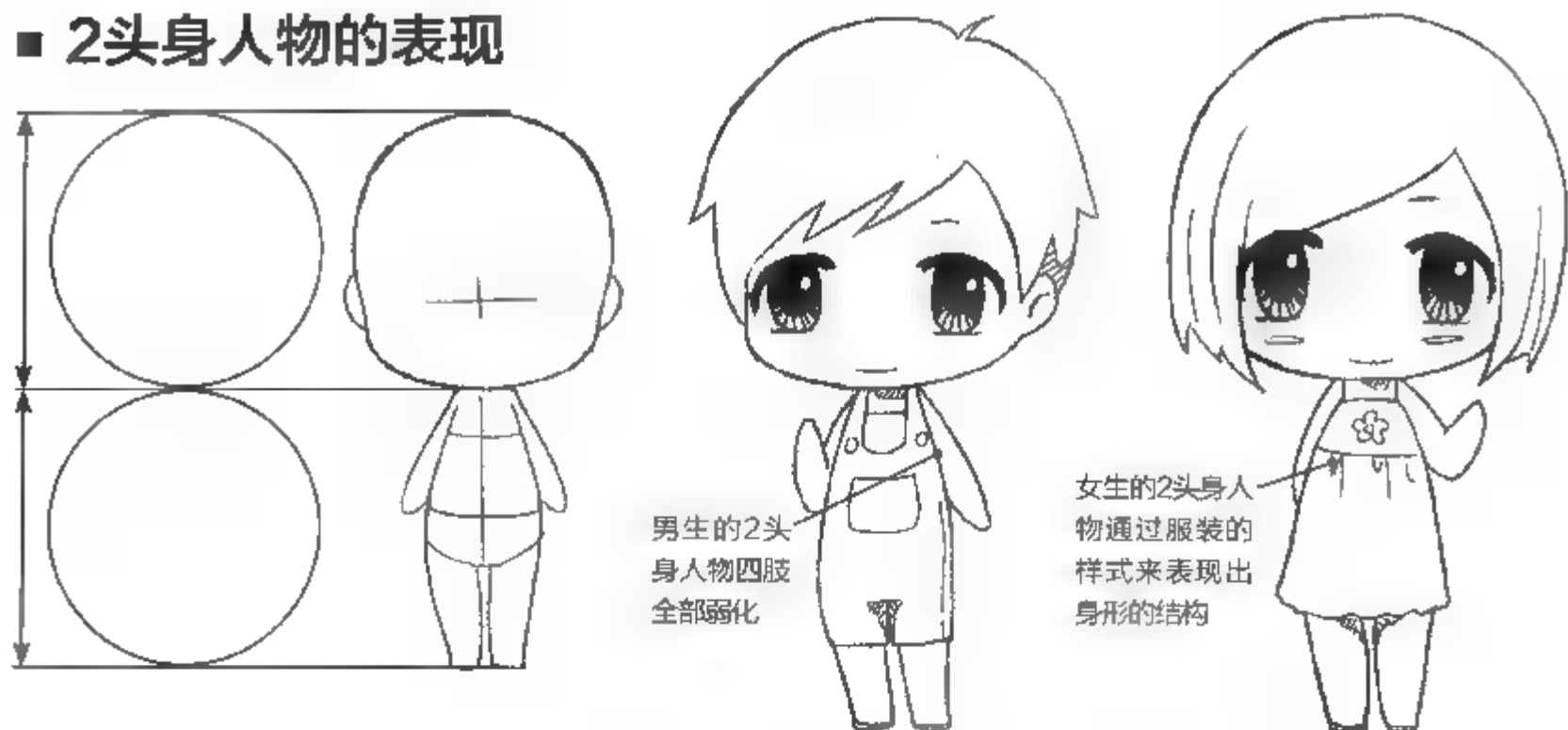
正侧面 **背面**

人物身体变短，自然身体各方面的比例也产生变化，头部更加显大。呈现正侧面时，人物肚子向外鼓起，更显可爱。

■ 运用几何图形绘制出2头身人物

注意圆圈虽然在宽度上会有变化，但是在长度上始终不变。

头与身体的高度相同，所以被称为2头身Q版人物。

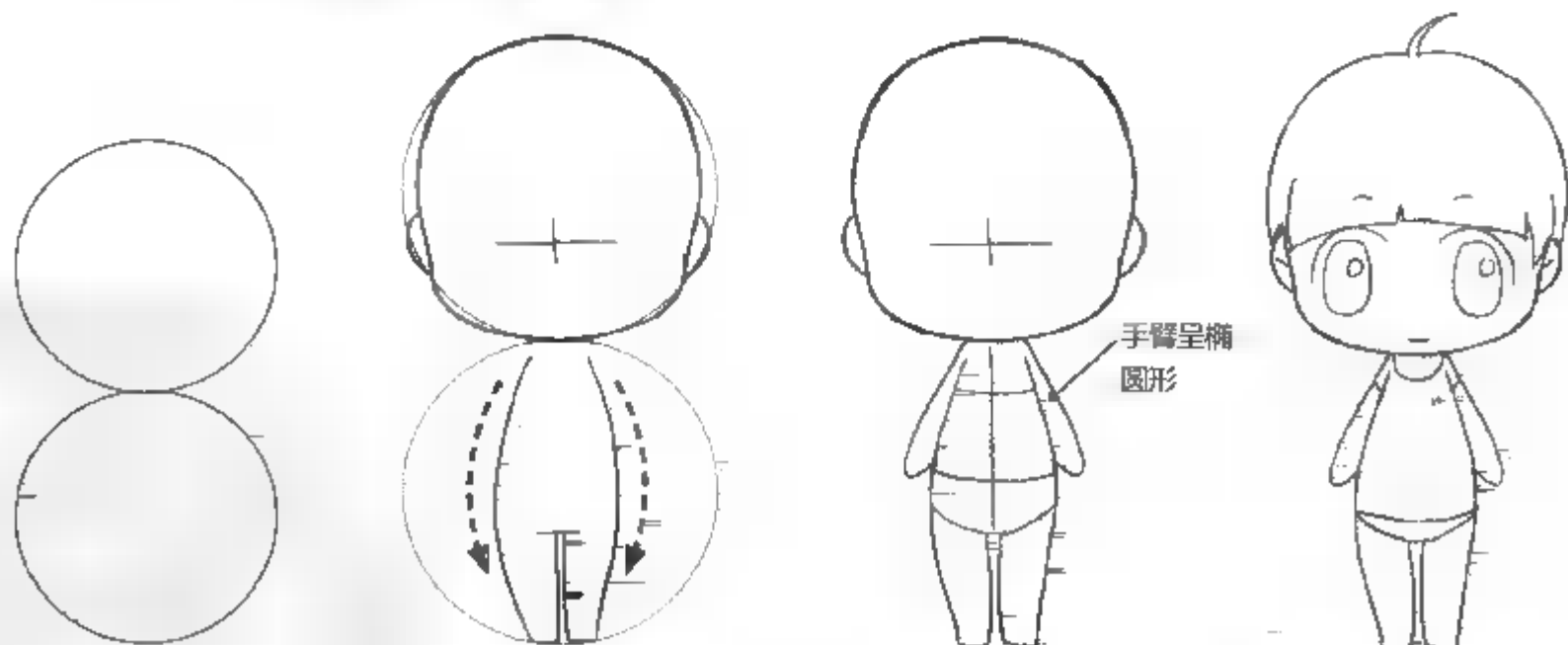
核心知识
● **2头身的人物四肢弱化，整体呈现略胖的感觉。** ● **2头身的人物可以通过两个圆表现出来，运用线条可以得到2头身人物的大致形态。**

2头身人物的表现

2头身人物男女的身形差异已经变小。四肢的弱化使得人物只能从服装和头部来区分性别。

2头身人物的身体变化

核心知识

- **2头身人物的身体弱化严重，所以男女之间■曲线差异不大。**
- **适当调整人物身体的线条，可以得到同样纤细身材的2头身Q版人物哦！**

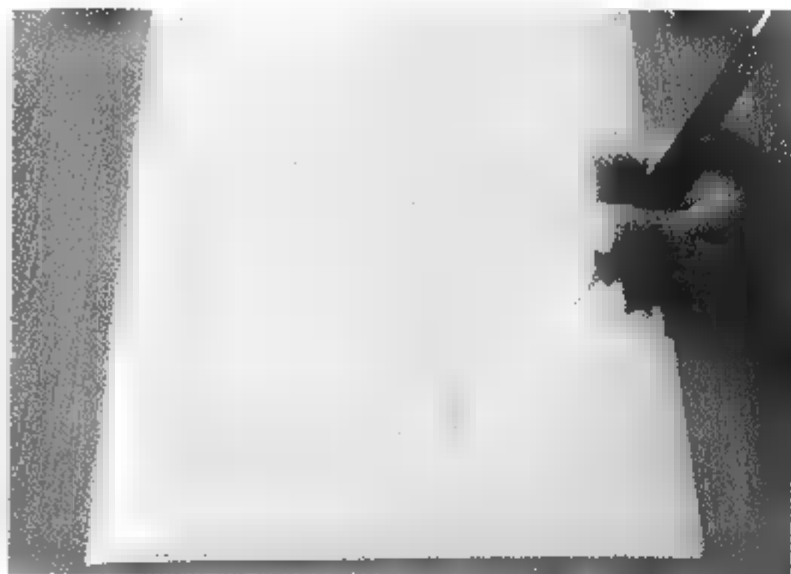
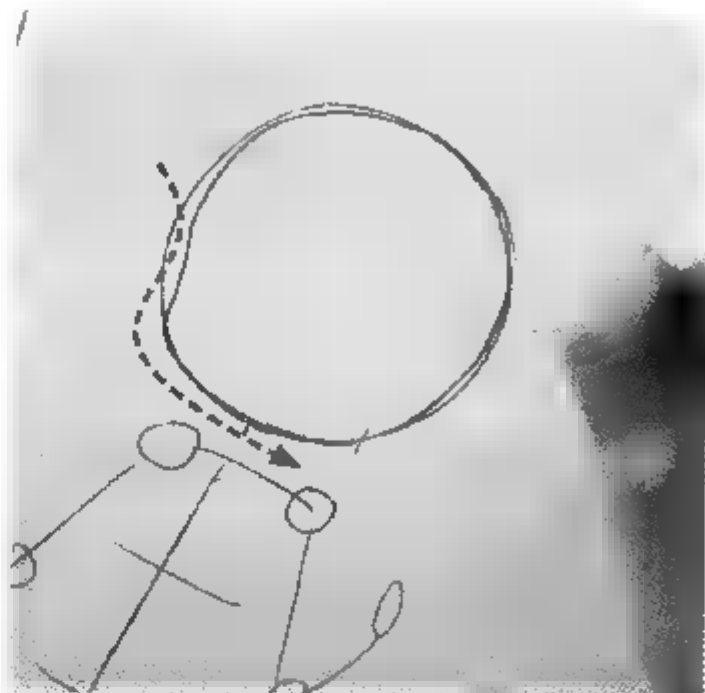
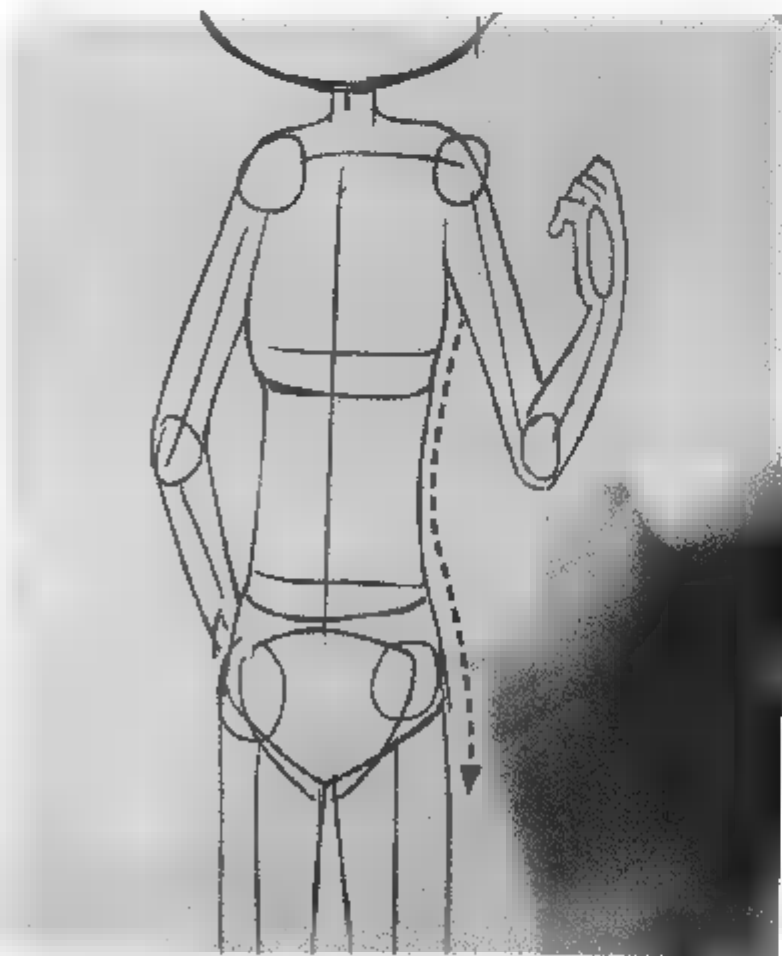
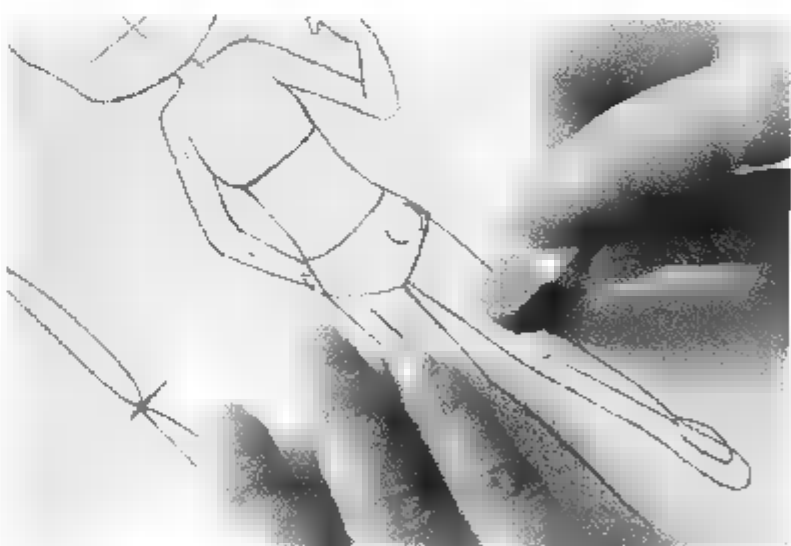
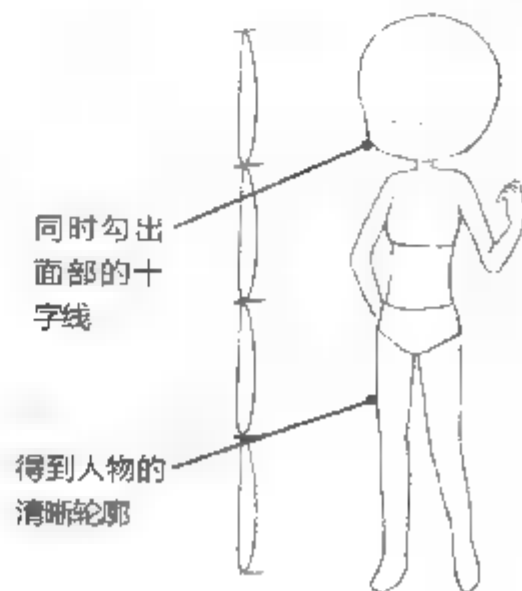
2头身人物的绘制步骤

1. 画出两个圆，这是绘制2头身人物的第一步。

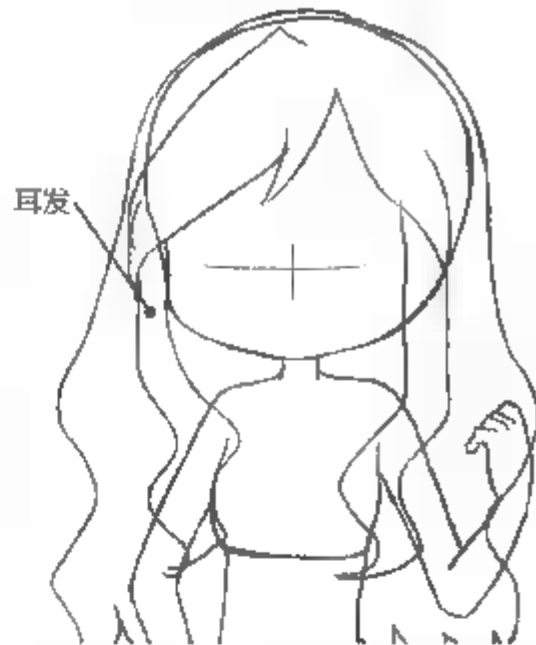
2. 根据圆画出人物的头和身体。

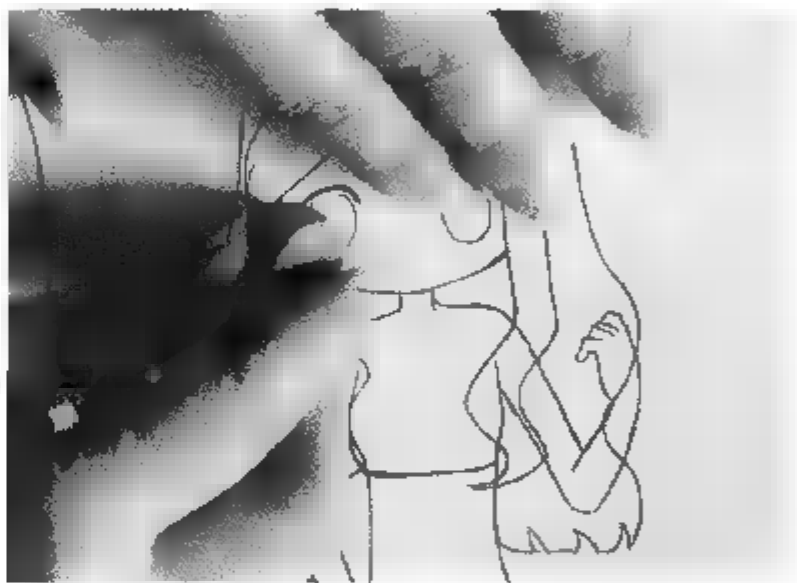
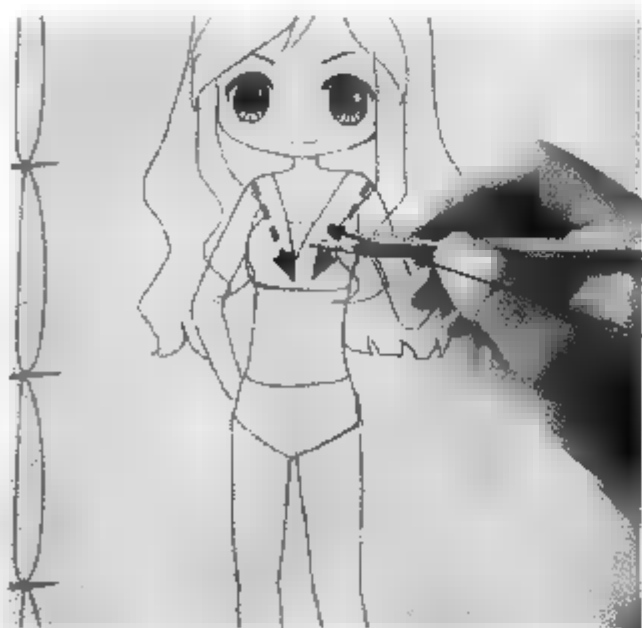
3. 画出四肢以后，可以去掉■。

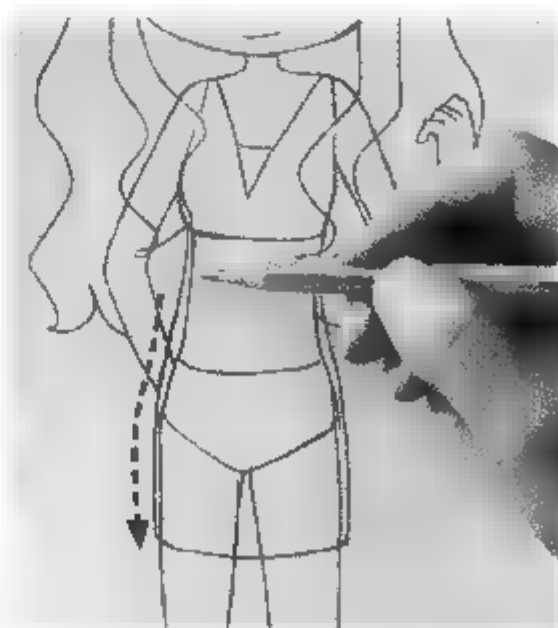
4. 最后细化人物，整理线条，就绘制完成啦。

案例演示 性感的4头身御姐

绘制御姐，首先我们要想好应该如何体现御姐的感觉，那么，很多时候我们是可以通过服装的表现来突出御姐的性格特点的。

01 首先，我们先画出表示4头身的椭圆，再根据椭圆画出人物的身体动态线。注意，在这里的动态线是作为辅助线勾画的，所以轻轻表现出来就好了，不用画得太重。

02 根据圆，勾画出人物的脸部轮廓。

03 继续根据人物的动态线勾画出身体的轮廓，注意4头身人物身体曲线的表现哦。

04 画好了人物的轮廓，这个时候可以擦掉之前的动态线了。画面整洁、清晰才能更好地进行接下来的绘制。

05 根据人物的头部先画出前额的头发。

06 再添加波浪线。

07 接下来将画好的基本线条相互连接，把头发补充完整。

08 根据面部的十字线，画出人物的眼睛，并加粗上眼线。

09 同样的，在画完五官后擦掉面部的十字线，使画面整洁，方便下面的细化。

注意衣服不能太可爱，只有成熟性感的服装才能体现出御姐的感觉

10 完成面部的绘制。接下来我们画出衣服，首先从领口开始画起。

11 根据人物的身体轮廓，画出连身包裙。包裙比较贴身，绘制时不能画得太松。

12 完成了衣服的轮廓，我们可以擦掉多余的线条并整理人物、细化线条。

13 完成了人物的全部轮廓后开始细化服装，根据服装的轮廓和外形添加细节，表现服装质感。

14 我们用排线的方式，画出人物背光面较暗的地方，这样可以增加画面的层次和丰富感。

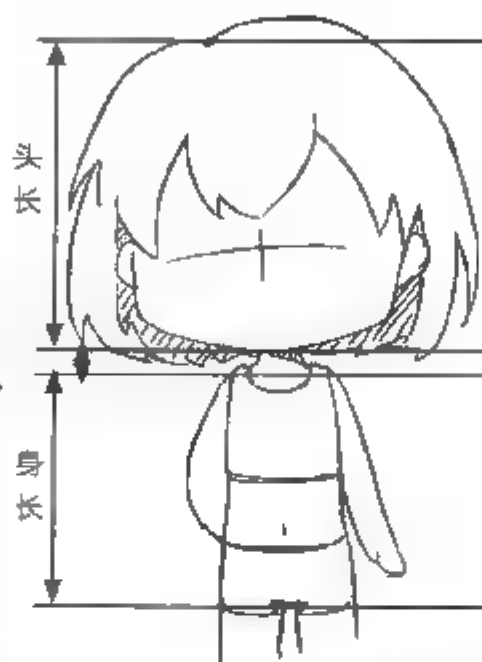
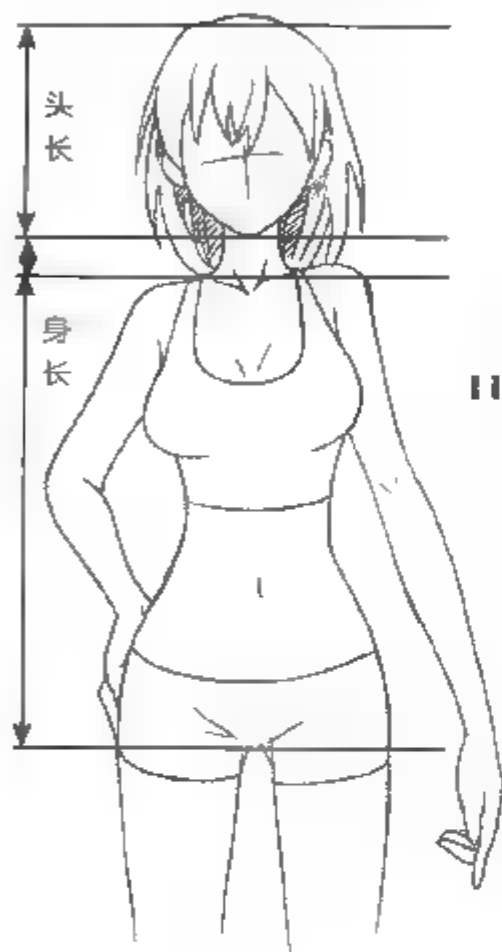
15 最后，在头顶画出人物的头发高光及服装的重色部分，这样就绘制完成了。

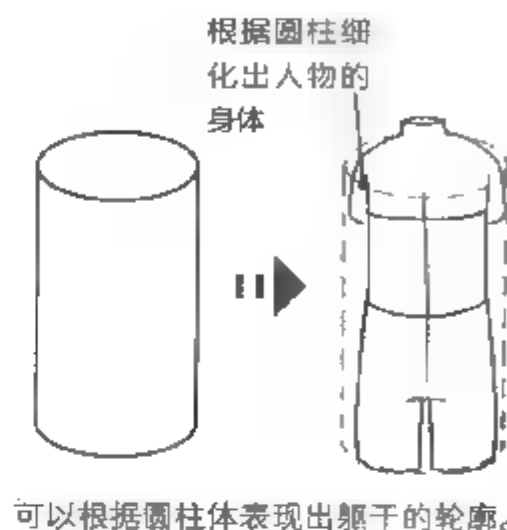
Q版人物躯干和四肢表现

绘制Q版人物四肢的时候，需要注意的是躯干的圆筒化和四肢的简化。下面，就让我们一起来学习Q版人物躯干及四肢的画法吧。

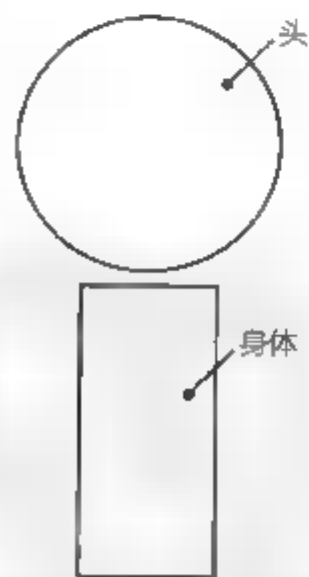
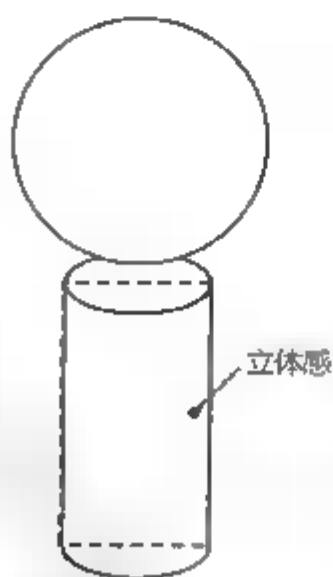
2.2.1 躯干的简化画法

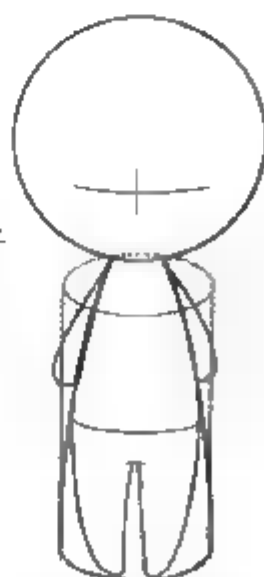
Q版人物的身体，可以用圆柱体来表现。不同的头身有着不同的表现方式。头身比例越小，躯干就越简化。

■ 躯干的简化

写实人物的身体表现十分精细，对人体的曲线刻画较多。而当人物转换成Q版以后，身体大部分是以直线来表现的，身体曲线表现也随之减弱。

可以根据圆柱体表现出躯干的轮廓。

核心知识

- **Q版人物的身体曲线表现减弱。**
- **根据“长方体+圆柱体+轮廓+草图+成稿”绘制出Q版人物躯干。**

■ 躯干的绘制方法

1. 用长方形画出人物的身体。

2. 根据长方形绘制出圆柱体。

3. 脖子线条向内收紧变窄。

4. 根据细化后的圆柱体画出四肢。

5. 细化后完成人物躯干的绘制。

■ 不同头身人物躯干的特点

4头身的人物身体与头部的差异不大

4头身的人物躯干表现更接近于长方形。身体的曲线也更加明显。

4头身正面

线条微微表现出人体的曲线变化

侧面身体弧线比较平整

4头身正侧面

对腰部的表现

弧线向内弯曲

4头身背面

2头身人物的身体变短，只有1个头长的身体使头部看上去十分大

2头身的人物躯干表现接近于梯形。整个身体以一条弧线画出来。

2头身正面

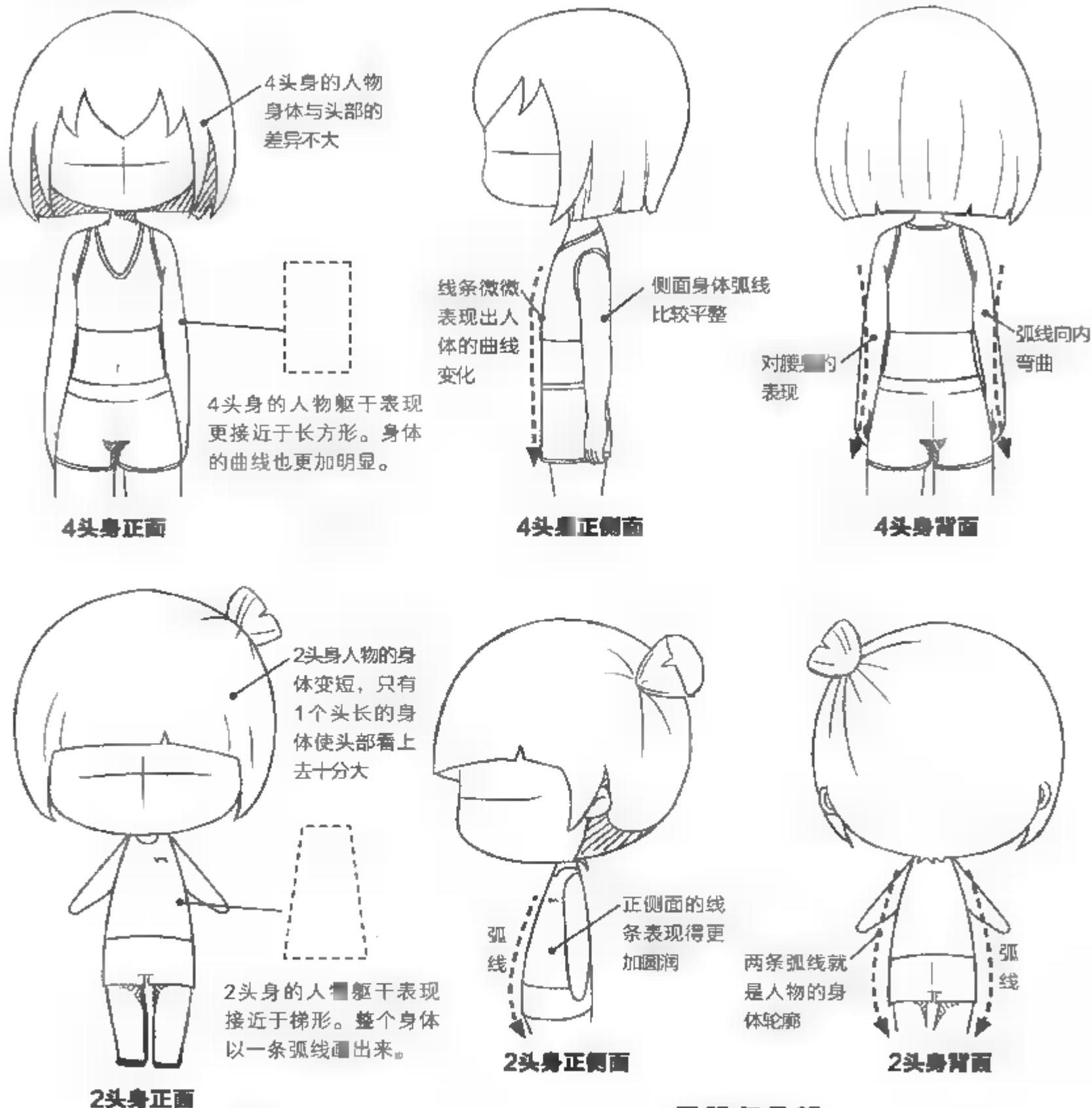
弧线

正侧面的线条表现得更加圆润

2头身正侧面

两条弧线就是人物的身体轮廓

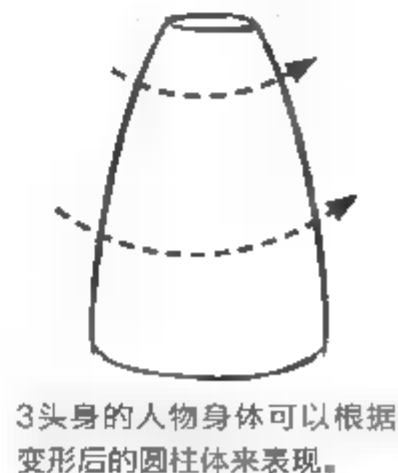
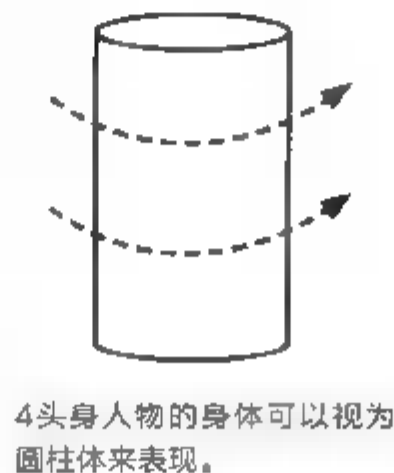
弧线

2头身背面

核心知识

- 不同头身的Q版人物身体变化也会不同。
- 头身越多，身体表现越细致。相反头身越少，人物身体弱化程度就会越高。
- 人物的身体可以看作几何体来绘制。

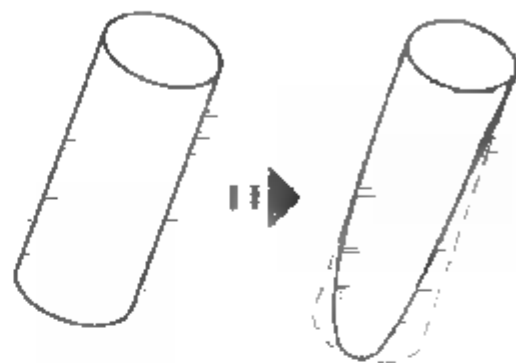
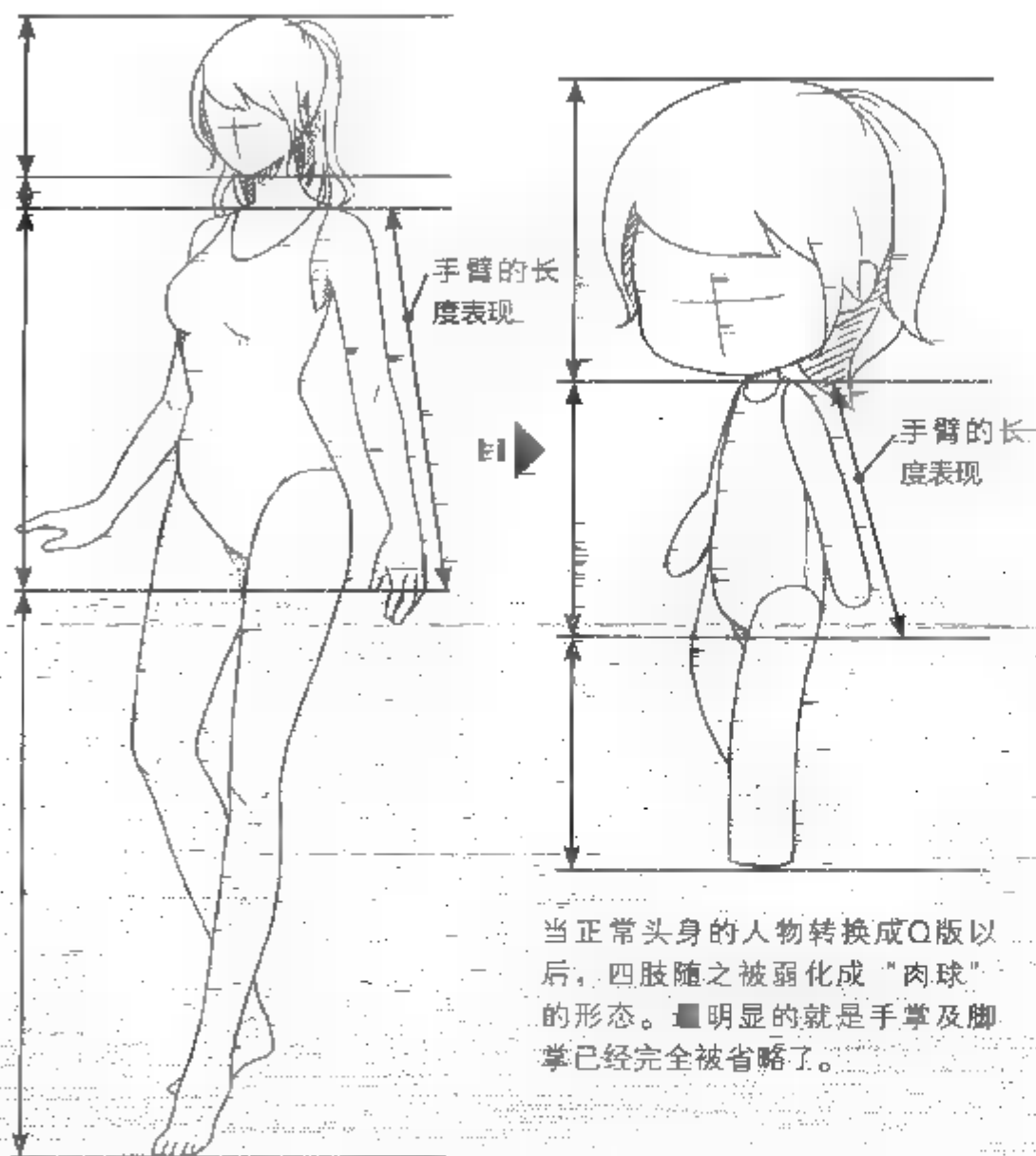
重难点分析

4头身人物的身体可以视为圆柱体来表现。

3头身的人物身体可以根据变形后的圆柱体来表现。

2.2.2 四肢的简化画法

在绘制Q版人物的时候，弱化四肢关节，让四肢看起来更为圆润。手臂和腿部的肌肉弱化，手指变成胖胖的曲线。

■ 四肢的简化

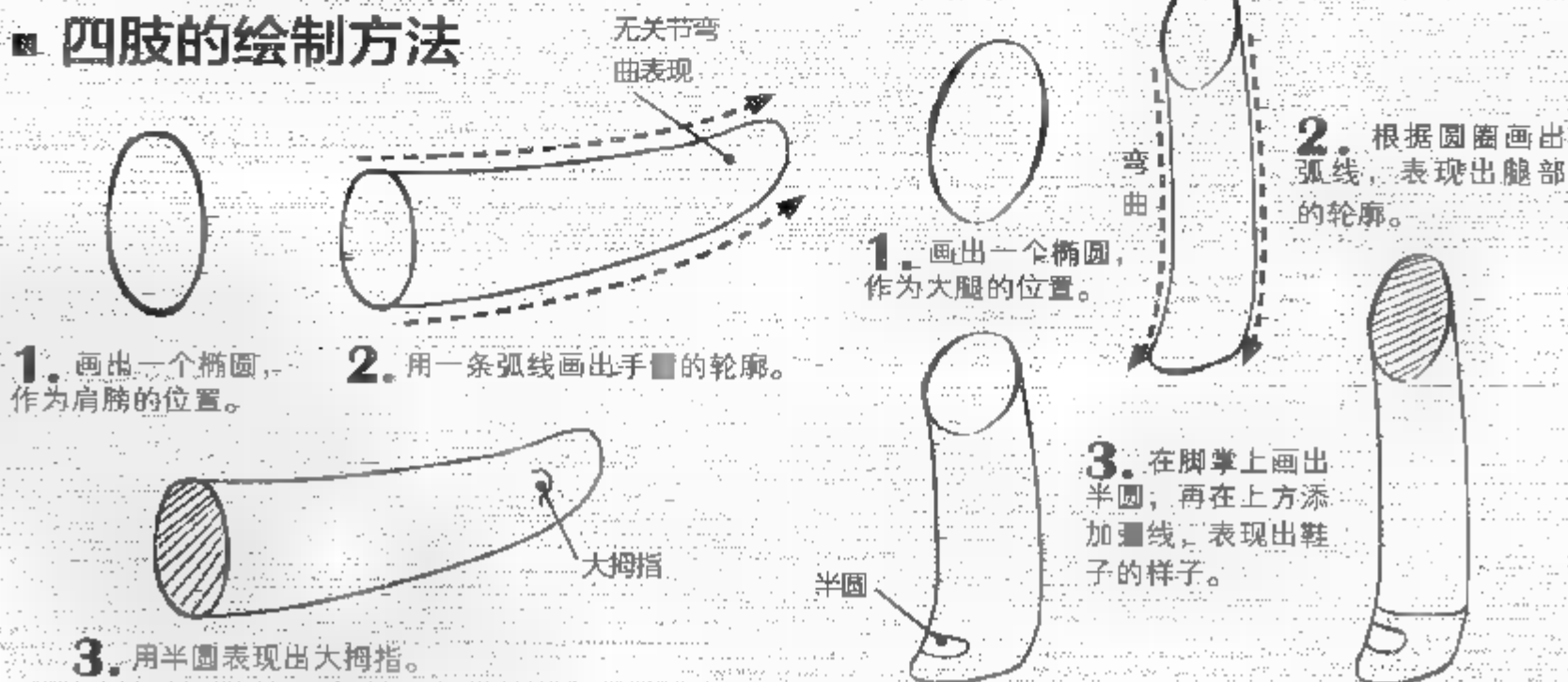
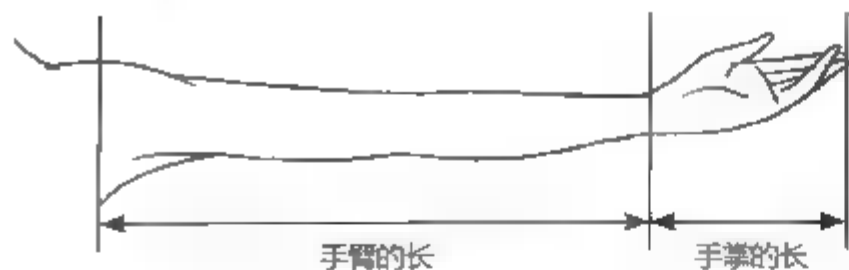
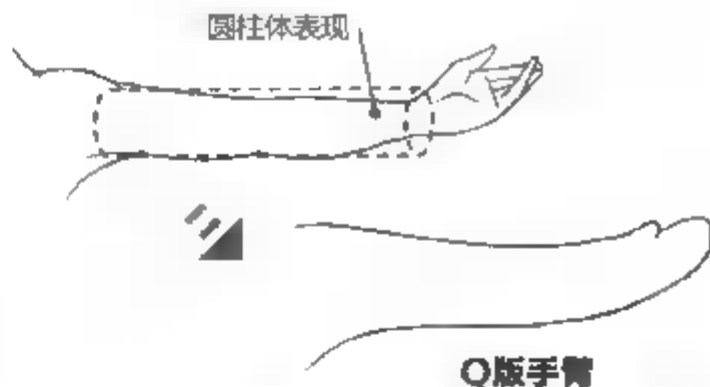
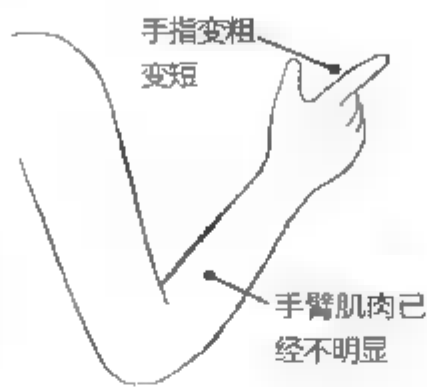
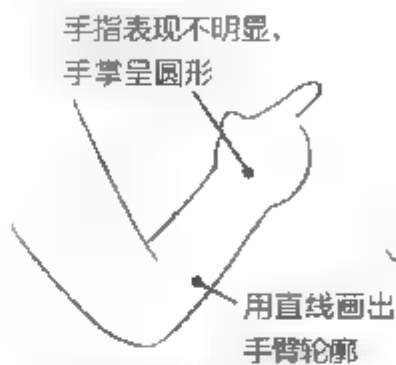
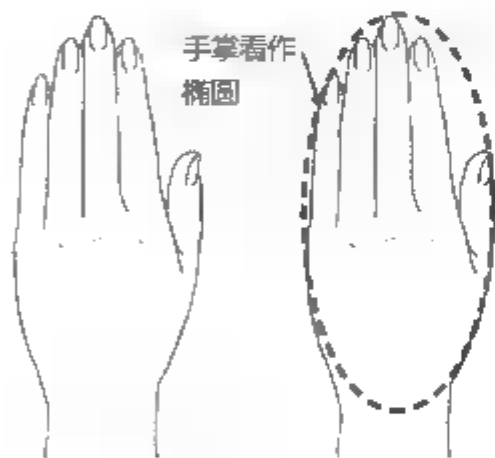
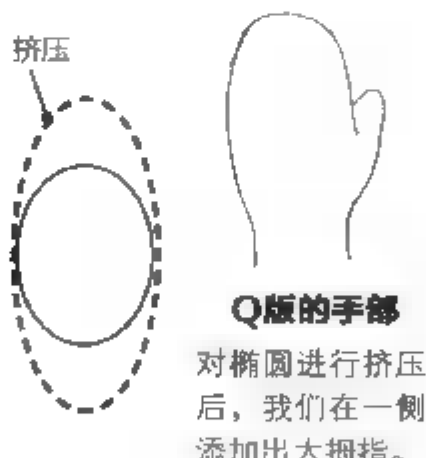
当正常头身的人物转换成Q版以后，四肢随之被弱化成"肉球"的形态。最明显的就是手掌及脚掌已经完全被省略了。

圆柱体可以用来表现Q版人物的四肢。先画出圆柱体，再圆化出四肢的形状。

核心知识

- **四肢的简化使Q版人物变得更加圆润。**
- **Q版人物的手脚因为弱化而被省略。**
- **在绘制Q版人物的四肢时，我们可以把它看作圆柱体。**

■ 四肢的绘制方法

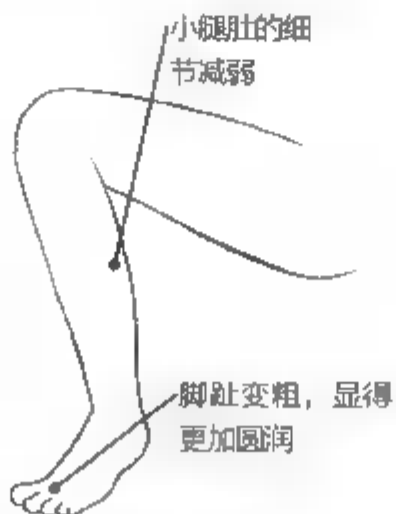
1. 画出一个椭圆，作为肩膀的位置。
2. 用一条弧线画出手臂的轮廓。
3. 用半圆表现出大拇指。

1. 画出一个椭圆，作为大腿的位置。
2. 根据圆圈画出弧线，表现出腿部的轮廓。
3. 在脚掌上画出半圆，再在上方添加直线，表现出鞋子的样子。

■ 手臂的简化

挤压后，手臂变短，接下来我们可以根据圆柱体，以柔软的线条画出Q版人物无骨感的手臂形态。

■ 手部的简化

Q版的手部

对椭圆进行挤压后，我们在一侧添加出大拇指。

核心知识！

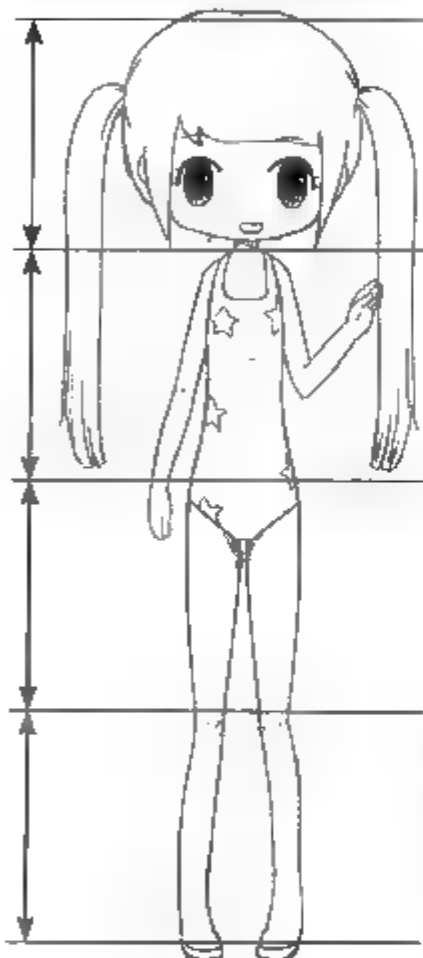
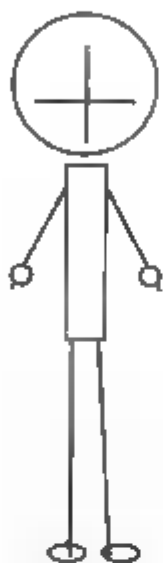
- **不同头身的Q版人物，四肢的弱化程度也会有所不同。头身越少，弱化强度越大。**
- **手臂通过挤压和弱化，变成可爱的Q版形状。**
- **手掌的Q版状态是以压缩后的椭圆绘制出来的。**

■ 腿部的简化

2.3 不同体型Q版人物的表现

Q版人物中，也会有胖瘦的区别。根据体型的不同，Q版人物又分为瘦高体型和矮胖体型。现在我们来学习两种体型的Q版人物的特点和画法。

2.3.1 瘦高体型的画法

瘦高体型的Q版人物，以4头身最为常见。运用长方形的躯干和火柴棍般的四肢组合成的身体，配上Q版特有的大头，让身体有一种拉伸感，同时头部也被衬托得更大。

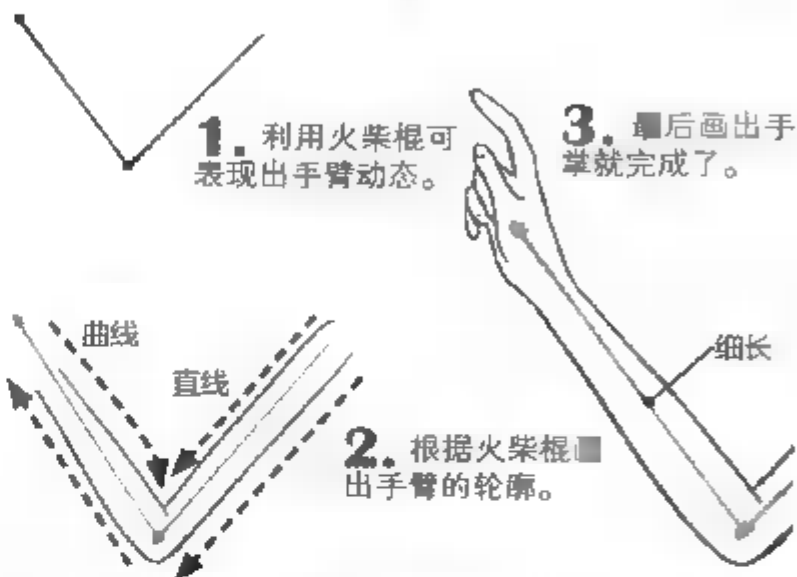
■ 瘦高体型的特点

Q版高瘦型人物

几何结构图

瘦高型的人物身材非常纤细，看上去也有十分高挑的感觉。我们可以根据几何图形中的圆形和长方形表现出人物的这一形态。

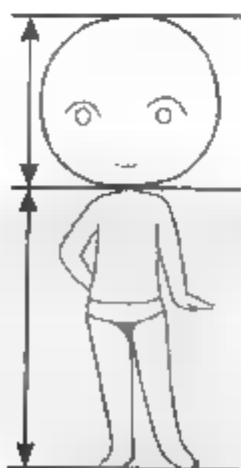
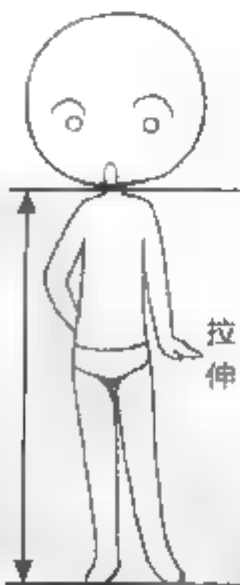
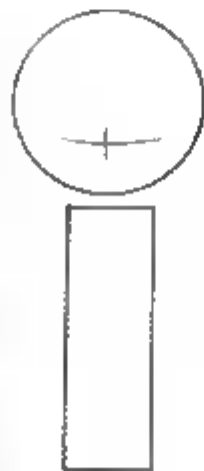
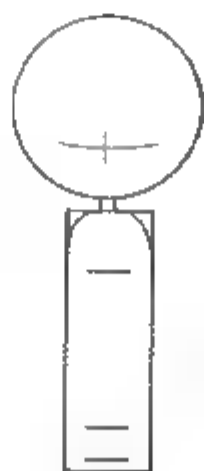
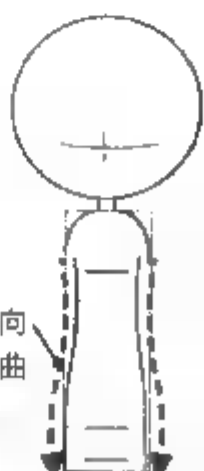
■ 瘦高体型手臂的绘制方法

1. 利用火柴棍可表现出手臂动态。

2. 根据火柴棍画出手臂的轮廓。

3. 最后画出手掌就完成了。

| 核 心 知 识 |

- 瘦高型的人物身体十分纤细，因此显得头部会更加大。
- 在绘制瘦高型的Q版人物时，我们可以运用几何图形中的长方形，以及火柴棍的组合来辅助画出人物。

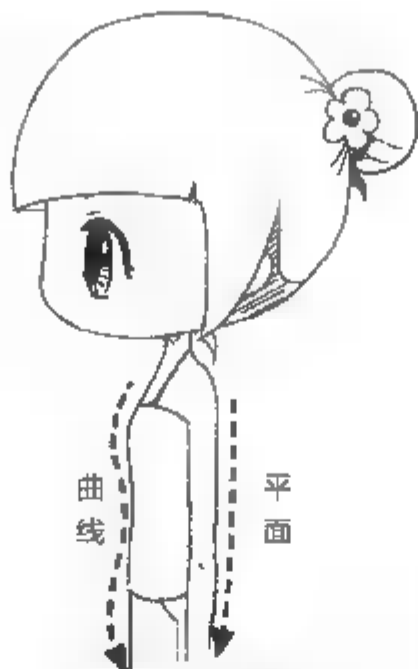
■ 瘦高体型躯干的绘制方法

通过普通的躯干向下拉伸得到瘦高体型的Q版人物。

1. 先画出一个圆形和一个细长的长方形。

2. 根据长方形细化出肩膀。

3. 画出身体曲线。

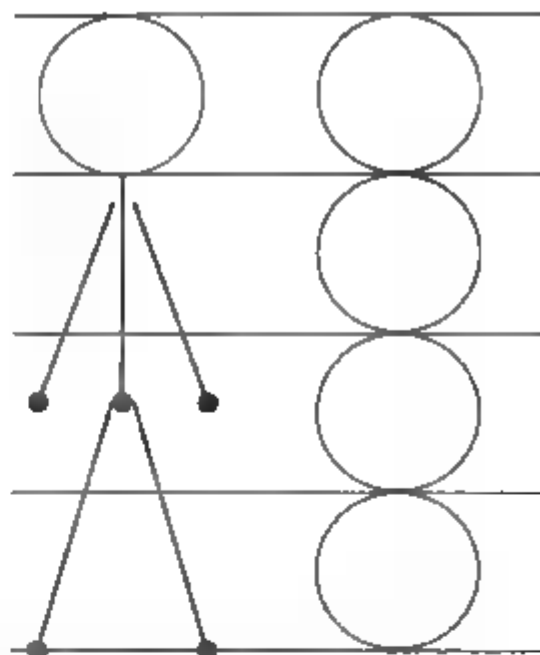
4. 最后细化人物。

瘦高体型半侧面和正侧面的表现

瘦高体型的半侧面

身体的半侧面看上去十分的纤细，胸口和腰部的曲线也会表现出来。

曲线
平面

瘦高体型的正侧面

侧面的人物看上去会更加瘦，与头部形成鲜明的对比。

4头身火柴人物结构

在表现瘦高型人物特点时，一定要有高高的个子，所以4头身的Q版比例最方便我们绘制瘦高型身材的人体结构了。

核心知识

- **瘦高体型的人物也是有曲线的。**
- **在绘制人物的时候，我们可以先用圆和简单的线条来快速呈现人物形态，方便我们更准确地进行绘制。**

瘦高体型人物的绘制步骤

1. 首先，我们可以运用圆和直线画出人物的身体结构，快速绘制出人物的动作。

2. 根据线条画出人物的身体轮廓。

3. 去掉轮廓线，根据身体结构画出服装。

4. 去掉被遮挡的身体轮廓线，细化人物。

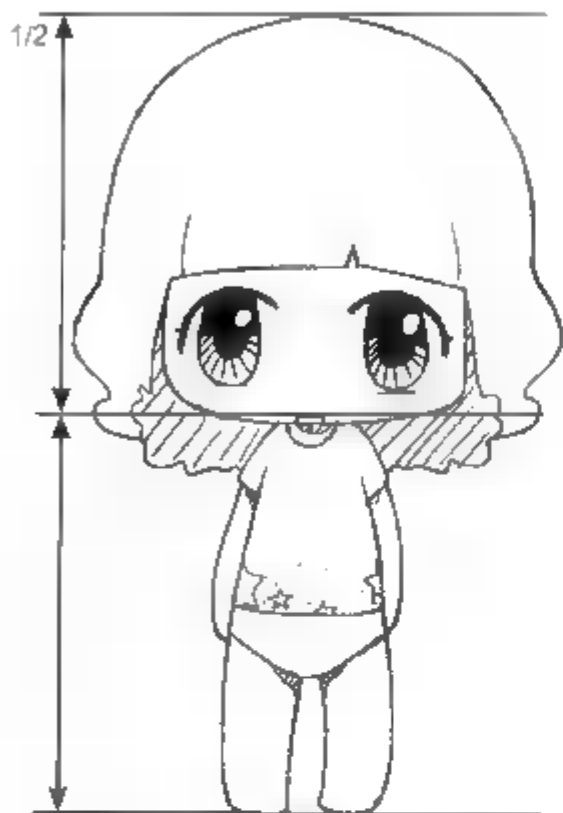
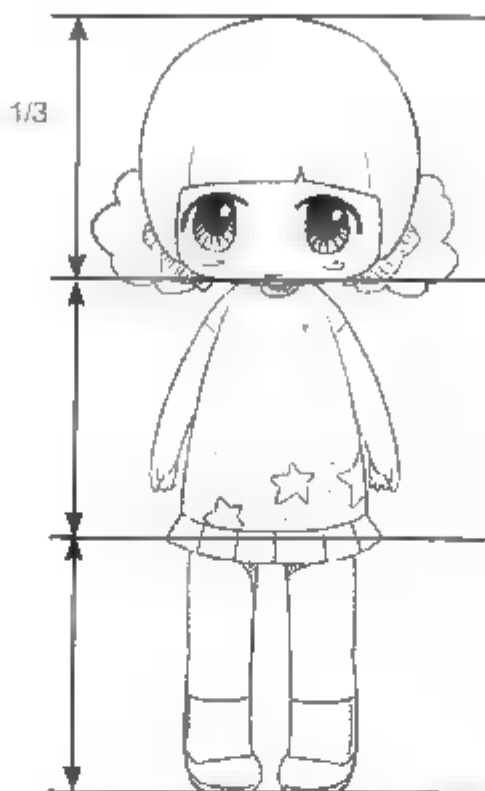
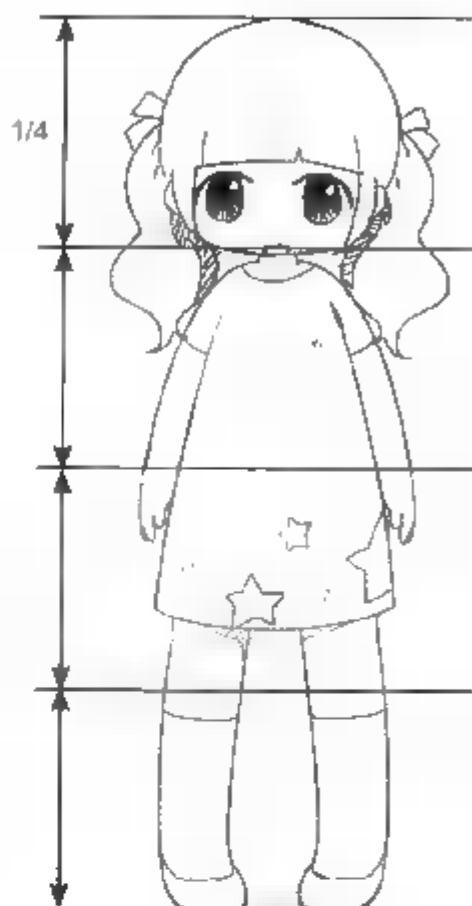
5. 最后，细化出人物的阴影。

2.3.2 矮胖体型的画法

矮胖型的Q版人物，通常用2头身或3头身来体现。和瘦高型相反，矮胖型的人物身体像被压缩或打扁，躯干和四肢都显得短小且圆润。

■ 不同头身矮胖体型的特点

2头身矮胖型人物

1/3

3头身矮胖型人物

4头身矮胖型人物

由图上可以看出，头身越少的Q版人物，越能够表现出圆润的身材。相反，头身越多，就越难表现出矮胖的感觉。

核心知识

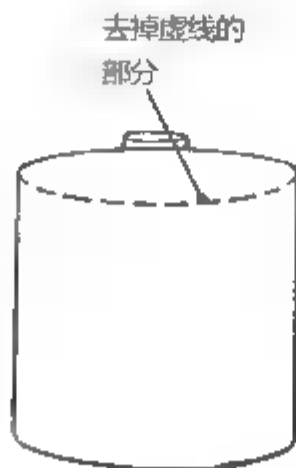
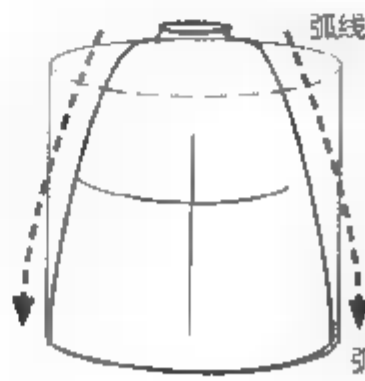
- 不同头身的人物在肥胖体型的表现上也会有很大的变化。
- 运用拉长的圆柱体可以画出瘦高体型的人物，同样，压扁圆柱体后，可以根据它画出矮胖型Q版人物的躯干。

■ 通过压扁的圆柱体绘制躯干

圆柱体

根据圆柱体，我们可以画出Q版人物的躯干。同样的，我们可以通过压扁以后的圆柱体来绘制出矮胖体型的人物躯干。

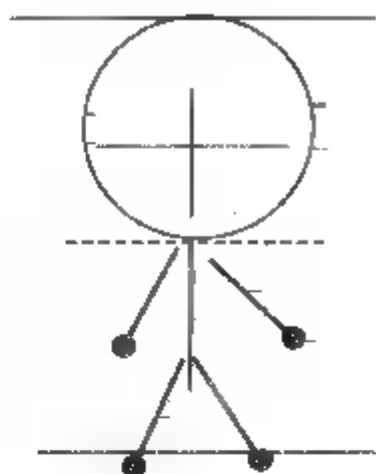
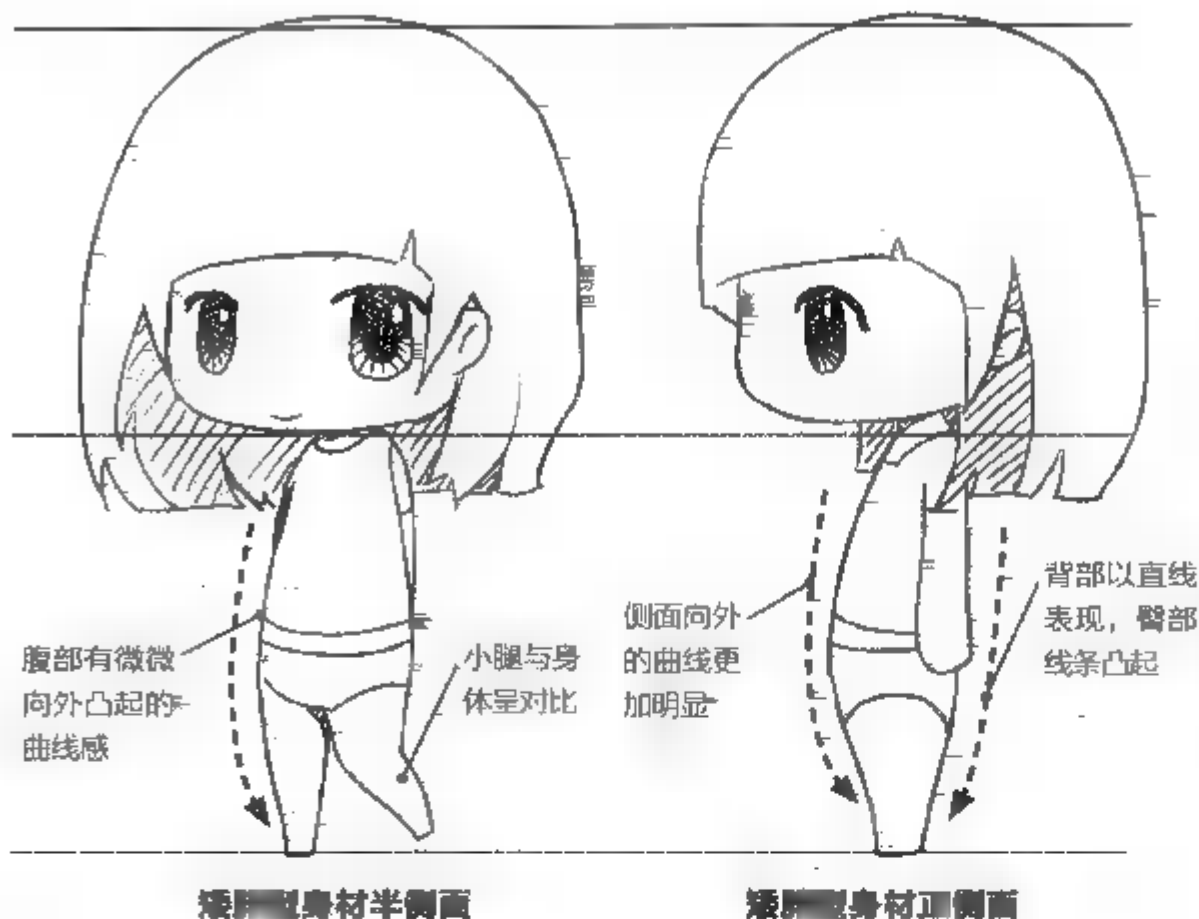
压扁的圆柱体

压扁以后的圆柱又矮又宽。整体接近于矮胖体型的Q版人物。

1. 在圆柱体的上方画出小的圆柱体，表现人物的脖子。

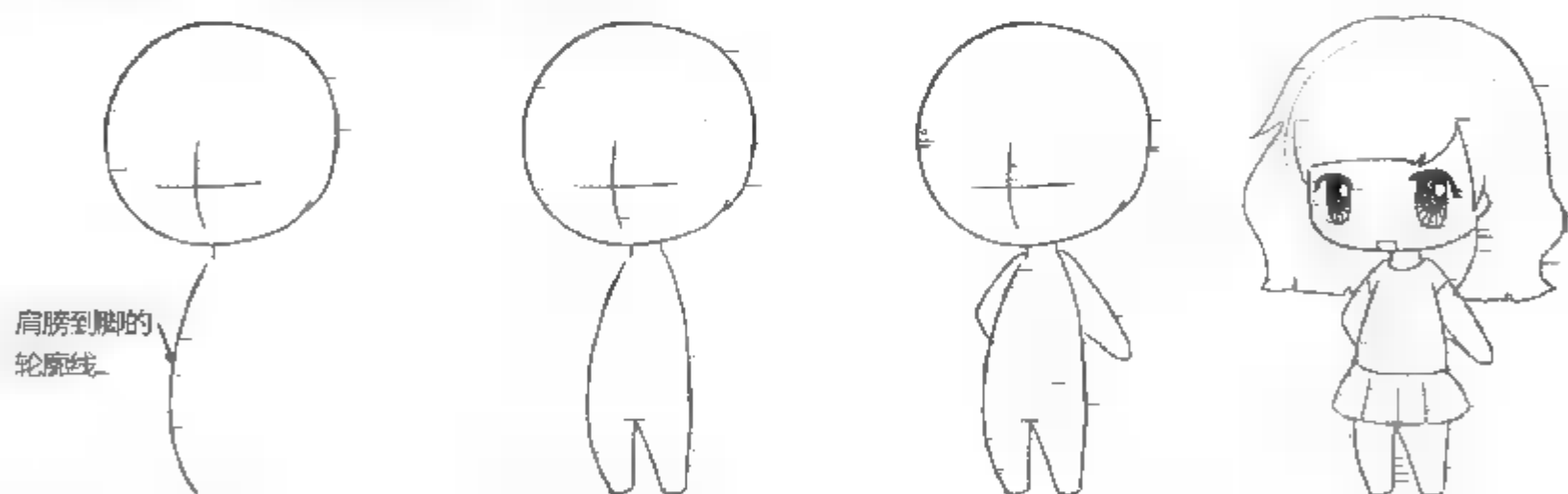
2. 细化圆柱体的轮廓，先确定好人物的肩宽，然后从两边延伸出弧线。

3. 从下身延伸出相反的弧线，画出胯部。

■ 矮胖体型半侧面和正侧面的表现

矮胖型身材半侧面　　矮胖型身材正侧面

火柴人结构表现

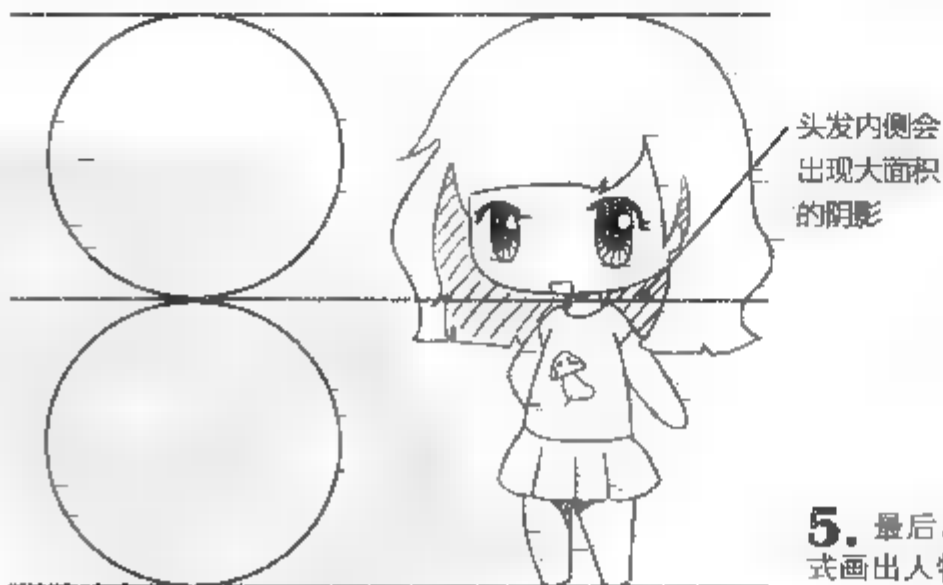
2头身基本上算是Q版人物中最少的人物头身结构了，所以，运用2头身来绘制矮胖型人物是最合适不过的了。

■ 矮胖体型人物的绘制步骤

1. 用弧线画出人物的身体轮廓，表现出凸起的肚子。

2. 同上，画出另一边的轮廓线，并表现出双腿的轮廓。

3. 继续画出相似于椭圆形的手臂。

4. 根据画出的身体轮廓，画出服装。

5. 最后，细化人物，用排线的方式画出人物的阴影部分。

| 核心知识 |

- **矮胖体型的Q版人物，在侧面以及正侧面都会表现出凸起的肚子。**
- **2头身Q版人物因为身材的短小，所以人物肩膀到脚的轮廓都会以一条弧线画出来。**

2.4 不同年龄Q版人物的表现

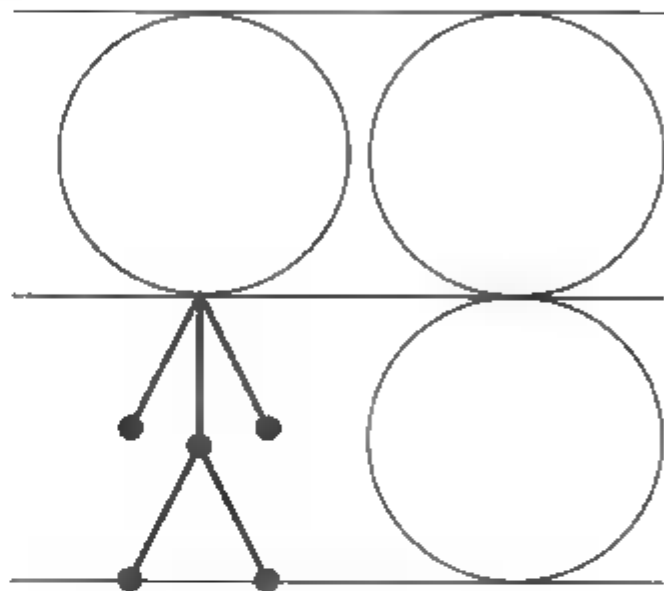
Q版人物在表现人物年龄的时候也会有所区别。不同的年龄段有着各自的特点。下面我们介绍一下绘制的方法以及需要掌握的技巧。

2.4.1 幼年Q版人物的画法

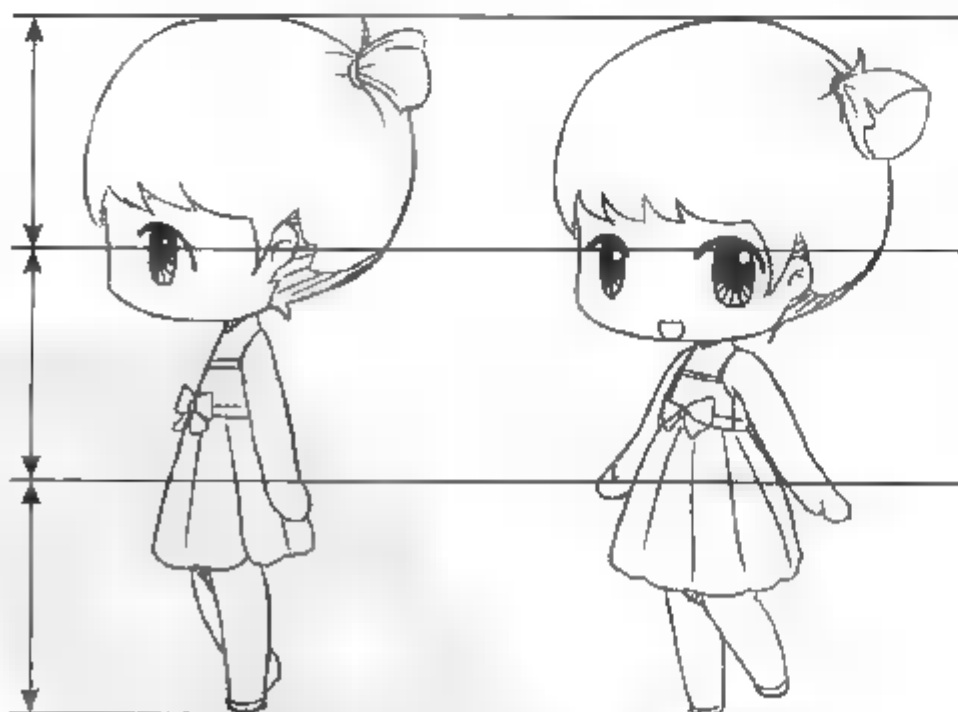
幼年是指年纪幼小的孩童阶段。幼年的Q版人物通常用2头身来表现。幼年Q版人物的特征就是身体较小，而头则显得特别大。

■ 幼年Q版人物的特征

写实的幼年人物　　Q版的幼年人物

Q版的幼年人物虽然在头身上与写实的人物差不多，但在四肢的表现上二者会有很大的区别。写实人物的手部会画出5根手指，而Q版幼年人物则以小半圆将手部省略表现。

Q版幼年头身比和身体结构

幼年人物本来就很乖巧，所以在转换成Q版后，人物身高和面部也要表现出幼年的特征。2头身的人物就十分适合绘制幼年的人物。

■ 幼年Q版人物正侧面和半侧面的表现

Q版正侧面　　Q版半侧面

核心知识

- **幼年的Q版人物与写实人物的区别不在于头身，而在于细节的表现和刻画。**
- **幼年的Q版人物通常是2头身或者2.5头身左右。**

左图中为2头身的Q版人物正侧面和半侧面的展示图。人物的头部因为身体的短小会显得十分大。Q版的幼年对四肢的弱化使人物没有过多的细节表现，通过直线就可以直接勾画出人物手掌及脚掌的轮廓了。

■ 婴儿到幼年的转变

可爱的婴儿

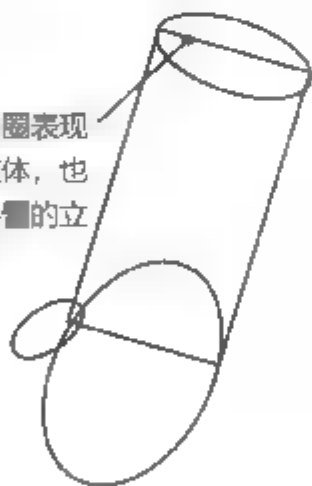
身体结构

婴儿伸展开来的四肢用直线与弧线画出来。根据腿部的摆放可以看见圆形的鞋底。

四肢伸展

幼儿会略显成熟一些，我们可以根据人物的动态来表现人物的年龄

Q版的幼儿

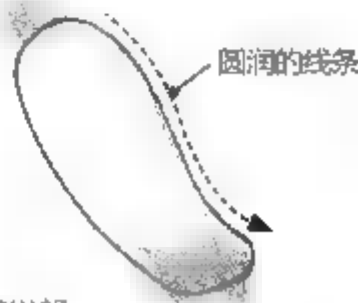
■ 幼儿Q版四肢的表现

1. 椭圆和长方形组成幼儿的手臂。 **2.** 画出手臂的立体感。 **3.** 去掉多余的线条，得到幼儿的手臂。

核心知识

- 婴儿的整个身体都可以运用椭圆表现出结构。
- 婴儿与同样头身的幼儿可以从动态及装扮上区分开来。
- Q版的婴儿手臂运用几何的方式可以快速绘制出来。
- 可以运用各种方式绘制Q版的婴儿手臂，例如根据莲藕的轮廓来绘制四肢等 。

■ 难点分析

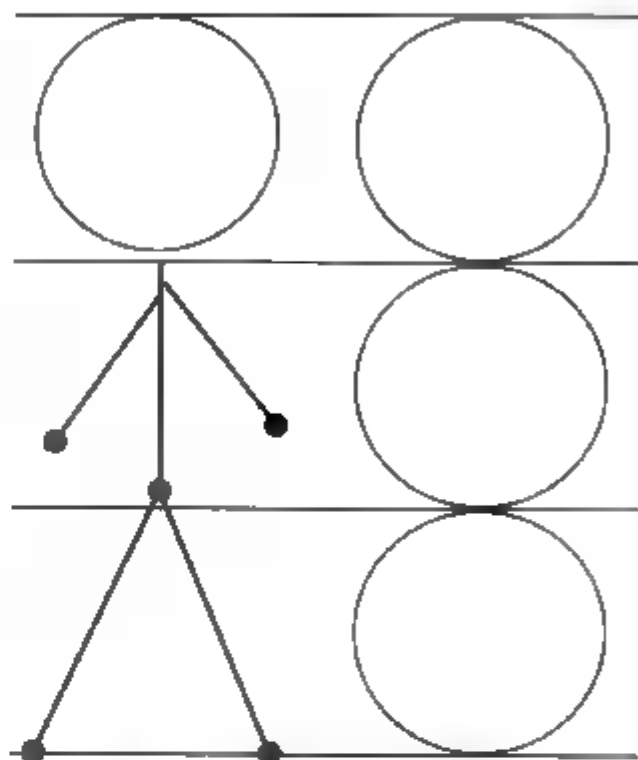
婴儿手臂和腿部的画法可以想象成莲藕进行绘制。

根据莲藕的轮廓，我们可以轻松地画出有型的手臂和腿部。

2.4.2 少年Q版人物的画法

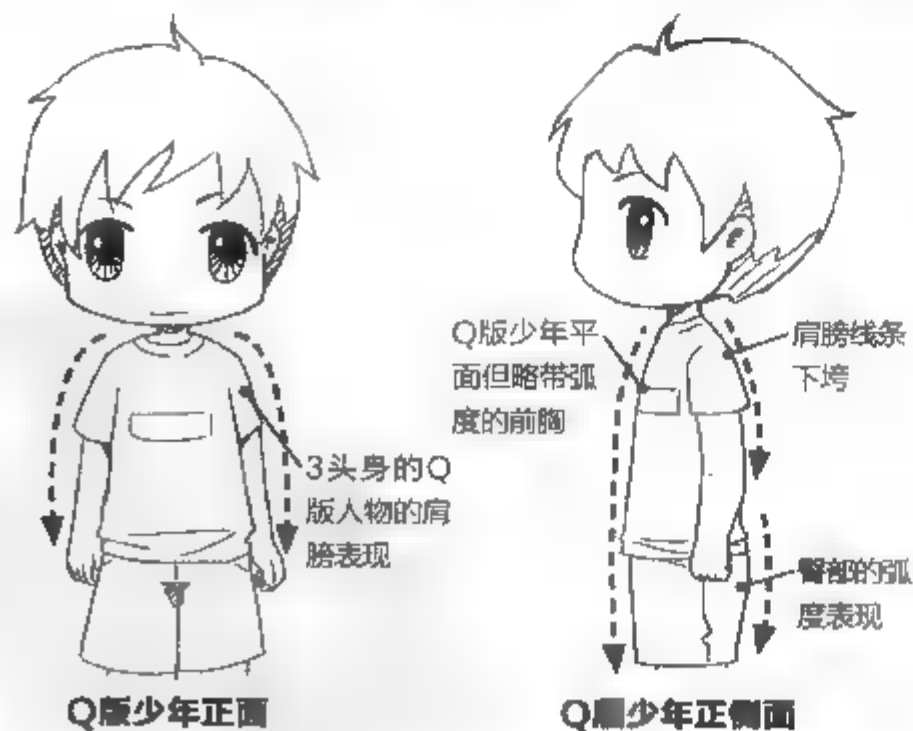
少年是指幼年以上、成年之前的年龄段。这一年龄段的人物发育很快，身体变化较大，肢体语言丰富，Q版的少年也会有2～4头身的选择。

■ 少年Q版人物的特征

写实的少年　　Q版的少年

写实漫画中的少年一般在5~6头身。而在Q版中，少年的头身就被限制在了最多3头身的表现。

Q版少年头身比和身体结构

少年是已经比较成熟的人物角色了，所以，运用3头身的人物可以更方便地体现出少年在半成熟时的特点。

■ 少年Q版人物正面和正侧面的表现

Q版少年正面　　Q版少年正侧面

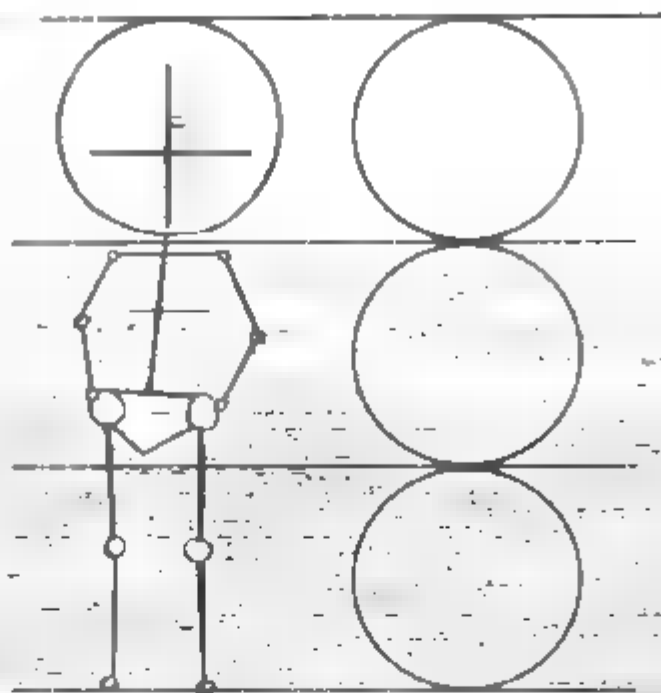
核心知识

- **写实的少年身材较高，当转化成Q版以后，可以根据3头身的比例绘制出少年。**
- **以Q版的方式表现出的少年四肢仍然会被弱化，细节的刻画减少。**
- **Q版中，少年表现可以从头发以及服装上突出人物的年龄段。**

Q版的人物头部轮廓始终不变，更多的以服装、造型以及人物的动态体现出人物的不同年龄段。3头身的Q版人物相对来说可以更多地表现出人物的身体曲线，强调人物年龄。

■ 少年Q版身体的画法

核心知识

- 少年的身体可以先通过简单的线条和圆圈抓住人物形体和动态，不但加快了绘制的速度，也能准确地勾出头身比。
- 少年的四肢表现会有曲线的变化。
- 手和腿可以先以简单的几何表现出大概的轮廓，再逐步细化出细节。

运用圆表示出头身比例，再运用简单的线条和小圆画出少年的动态。

绘制3头身的少年时要表现出人物的身体曲线，所以要运用线条的弯曲来表现出身体的弧度。在绘制轮廓以前，我们可以先画出动态线表现出人物的身体结构，再根据动态线勾画出轮廓。

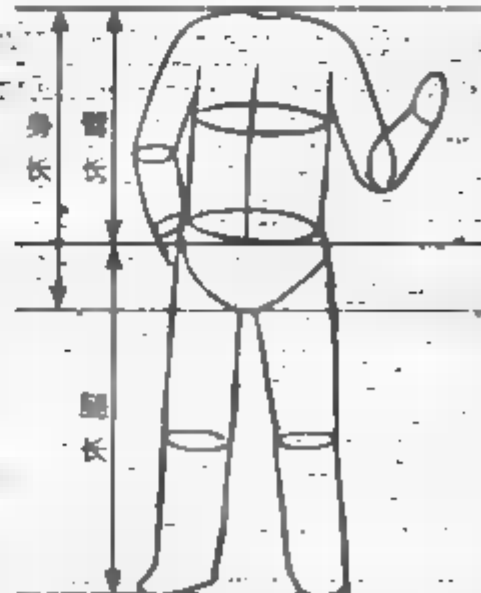
1. 运用椭圆画出人物的手掌轮廓，注意上下大小的变化。

2. 根据椭圆画出大拇指的轮廓，以弧线勾出手指位置。

3. 根据画出的弧线勾画出5根手指，注意长短变化。

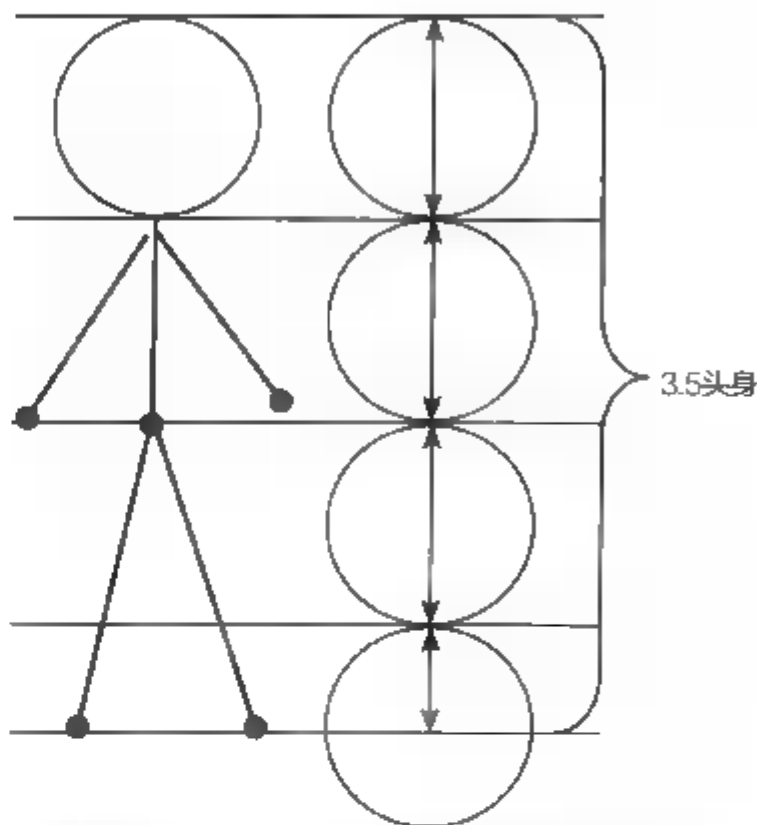
根据结构画出轮廓

手臂可以运用圆和线条表现出来，根据画出的线条，在两侧沿着它的走向画出轮廓。

手臂和腿都是以圆柱体来表现，通常手臂都比腿部纤细。

2.4.3 青年Q版人物的画法

青年是少年成熟后的年龄段。身体已基本发育成熟，青年人物有着比较突出的身体线条。

■ 青年Q版人物的特征

写实的青年人　　**Q版的青年人**

写实的青年人整体表现十分精细。从发型和服装上我们都可以分辨出人物的年龄。转换成Q版以后的人物会被简化成娃娃脸，要通过眼睛和服装来表现人物年龄。

Q版青年人物可以通过3~4头身的比例来绘制，画面中我们以一个3.5头身的人物为例。因为身体越长，针对年龄的刻画就越方便，但又要保持Q版人物的特征不会消失，所以在这之间的头身比是最合适的。

■ 青年Q版人物正面和正侧面的表现

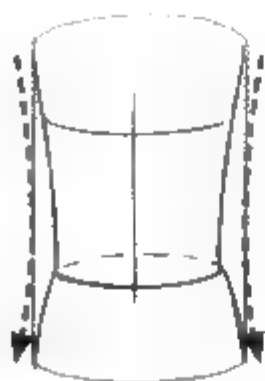
Q版青年正面　　**Q版青年正侧面**

核心知识

- **青年人更加成熟，Q版的身体比例可以在3~4头身。**
- **Q版人物的青年人可以通过头发和服装来表现出人物的年龄段。**
- **相同脸型的Q版人物，可以通过眼睛的形状和大小来表现不同的年龄段。**

青年人面部在Q版人物中看起来比较成熟。通过对眼睛上下稍微进行挤压和服饰就可以表现出来了。

重难点分析

Q版人物躯干轮廓和圆柱体相接近。

根据圆柱体的轮廓，细化出青年人的身体曲线。

臀部以向外弯曲的弧线勾画。

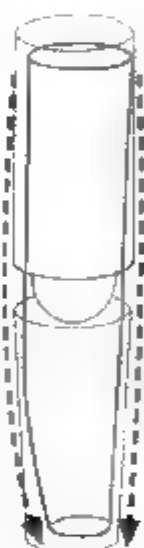
勾画出细节，去掉圆柱体。

核心知识

- 青年的Q版躯干也有曲线的表现，可以通过圆柱体变形画出来。
- 青年人的四肢可以运用两个圆柱体和球来表现，并在勾画的过程中完成曲线的变化。

■ 青年Q版四肢的表现

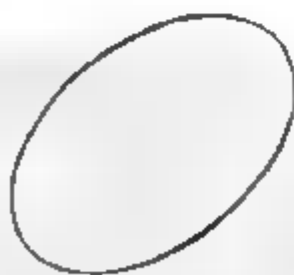
1. 运用圆柱体和圆组合成手臂的大致样子。

2. 根据圆柱体沿着轮廓勾画出手臂。

3. 去掉圆柱体，整理线条。

1. 运用圆柱体和圆组合成腿部的大致样子。

2. 根据圆柱体沿着轮廓勾画出腿。

3. 去掉圆柱体，整理线条。

■ 青年Q版手掌的表现

1. 画出椭圆，作为手掌的大致轮廓。

2. 在左侧，画出大拇指。

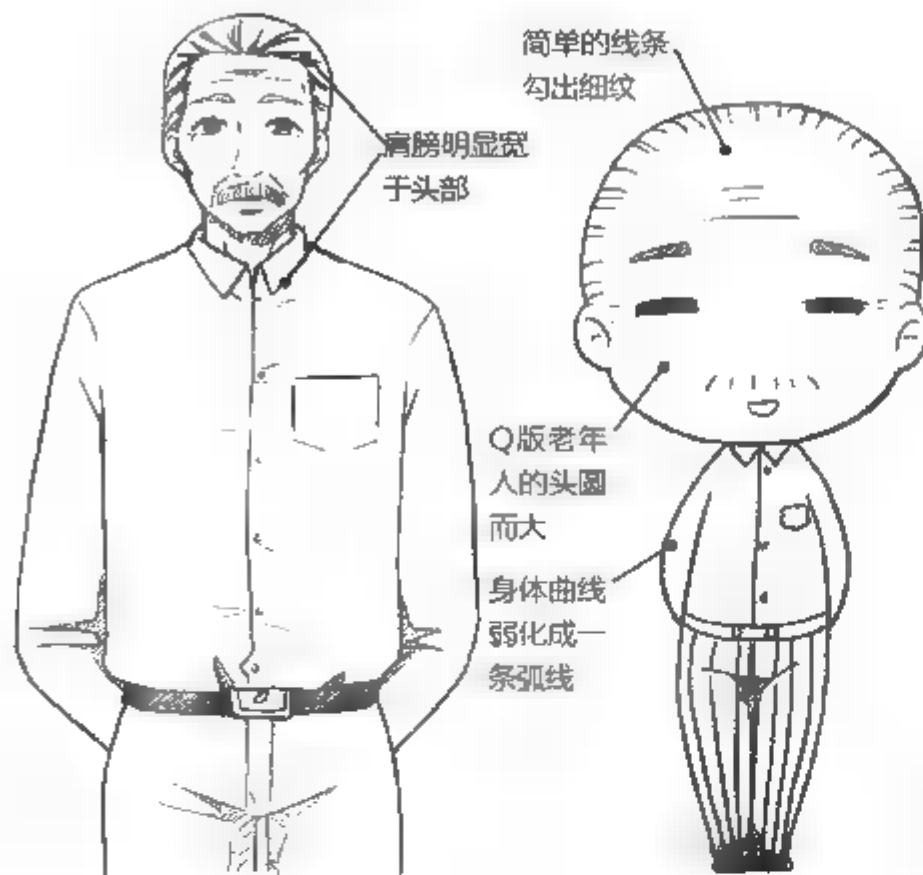
3. 在手掌的1/3处画出一条弧线。

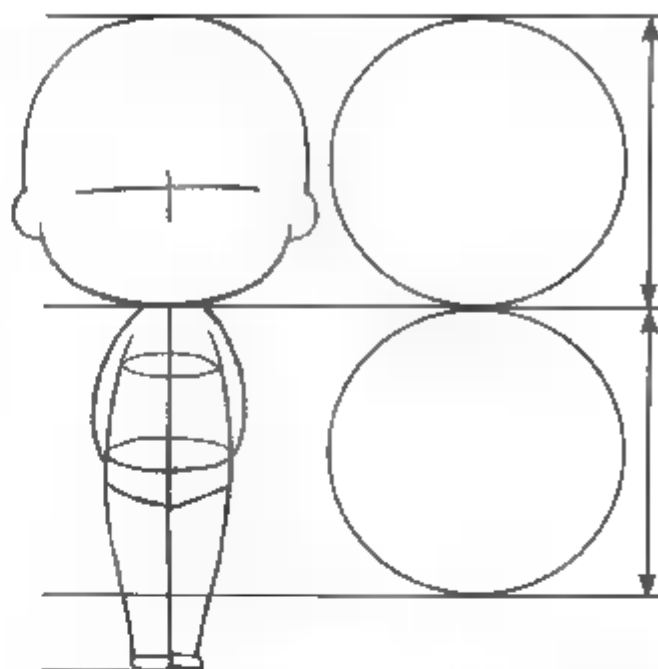
4. 根据椭圆，细化出4根不同长短的手指。

5. 去掉椭圆，并整理线条，完成手掌的绘制。

2.4.4 中老年Q版人物的画法

进入中老年，人物身体各部位逐渐萎缩，Q版的中老年人物常会体现出沧桑感，躯干和四肢也会呈现弯曲的状态。

■ 中老年Q版人物的特征

写实的中老年人　　　　Q版的中老年人

写实中老人在针对面部的刻画上会更加细致。当人物转化成Q版后，头部以圆脸的Q版绘制表现。五官变得十分可爱，通过面部的皱纹体现出年龄段。

头身比和结构

老年人的身体比例越短越好，才能体现出苍老。一般头身比在2~3头身。

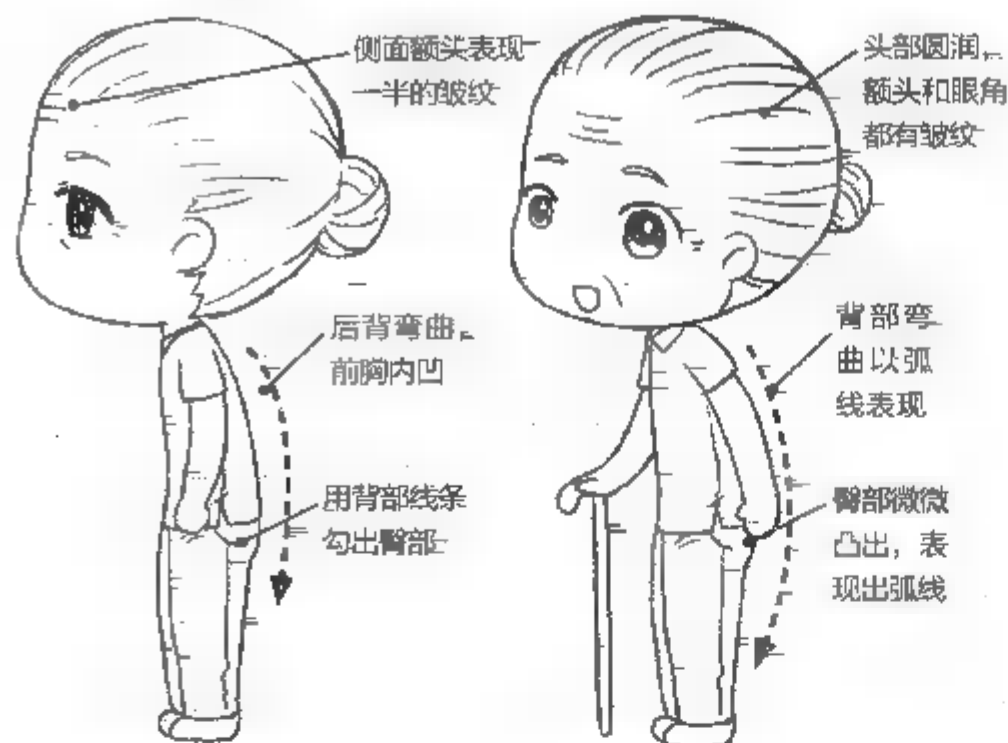
核心知识

- Q版的老年人头部呈圆形，整个人物的头部增加了苍老的表现。
- 老年人的Q版头身比在2~3头身。
- 老年人会因为受到身体萎缩的影响而呈现出背部弯曲的体态。

■ 中老年Q版人物身体萎缩的绘制

老年也有活泼开朗型的老顽童，这类型的老年人总是精神抖擞，即使是变成Q版人物，这一特征也不会消失。

Q版中和蔼的老年人，会以闭着的眼睛表现出慈祥的模样。并且背会因为萎缩而弯曲，重心会向前倾，以拐杖保持平衡。

中老年Q版人物正侧面和半侧面的表现

Q版老年正侧面　　Q版老年半侧面

核心知识

- **Q版的老年人在侧面与半侧面间都会表现出拱起的背部。**
- **在绘制人物的时候，我们可以先以简单的头部和动态线快速抓出老年人的身体曲线。**

老婆婆的Q版形象和老公公相似，头部都是圆形的轮廓表现，只是在后脑勺多了一个小包头。人物通过正侧面和半侧面表现出不同角度时的身体曲线。老年人除了背部弯曲外，腿部也会略微弯曲的哦。

中老年Q版人物的绘制步骤

腿部

1. 画出人物头部，以一条身体的动态线勾出人物的形体表现，以曲线表现拱起的背部和腿部。

臀部

2. 根据画出的身体线条，勾画出人物的身体轮廓及腿部轮廓。

背在身后的手臂

3. 从头部与身体连接的地方画出手臂，并且在右手位置勾出一条拐杖。

内侧的头发根据头部画出弯曲的线，表现出头部的立体感及头发的走向

扎起的头发

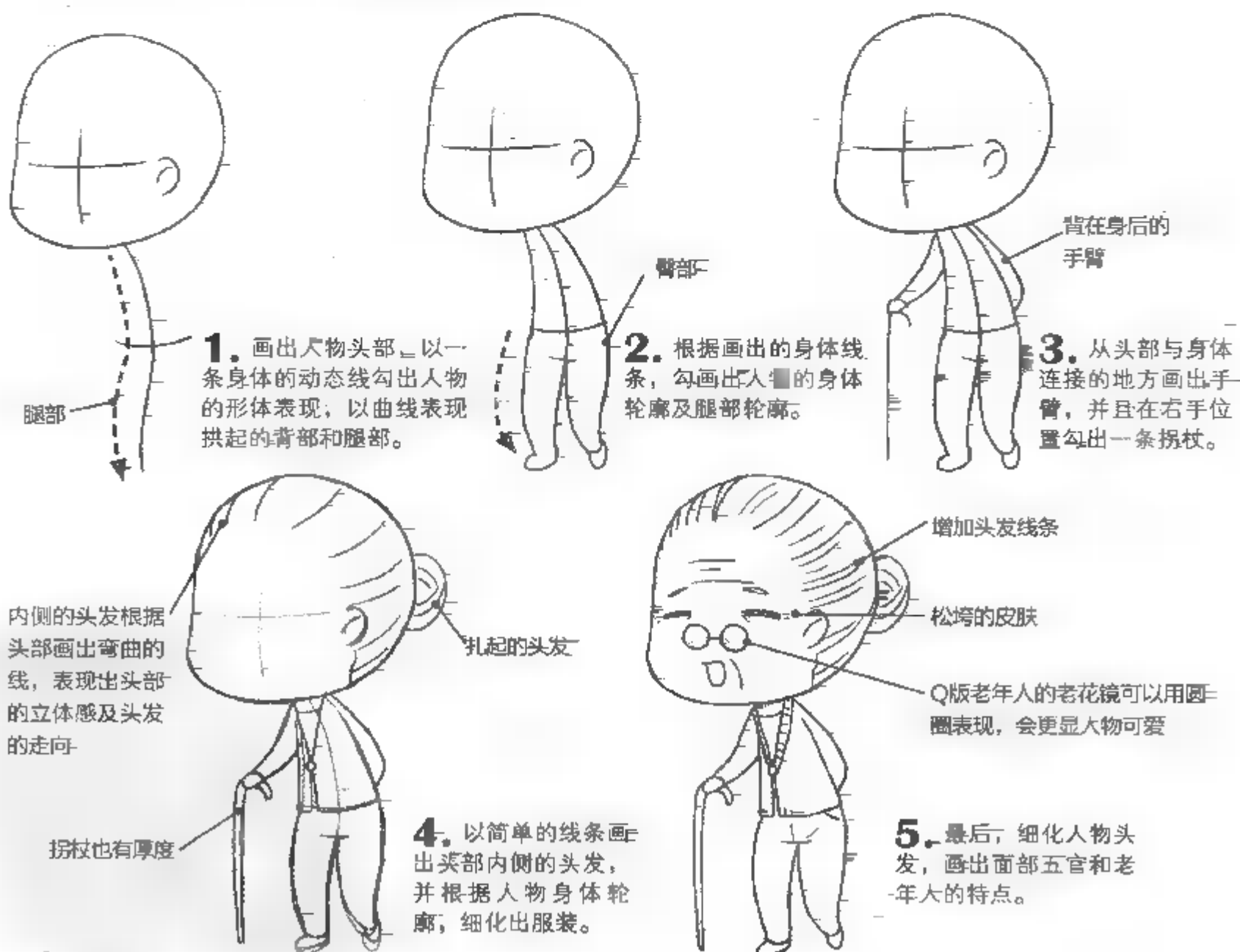
拐杖也有厚度

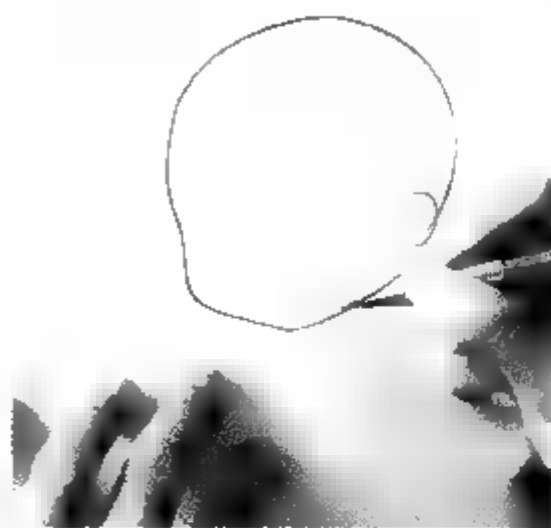
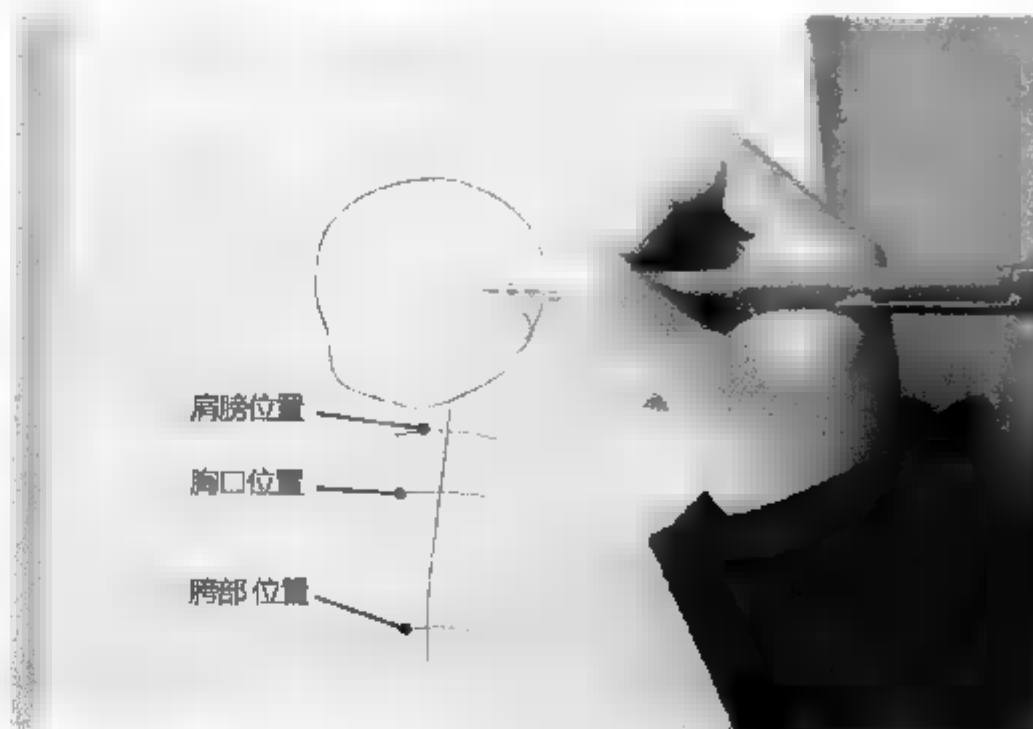
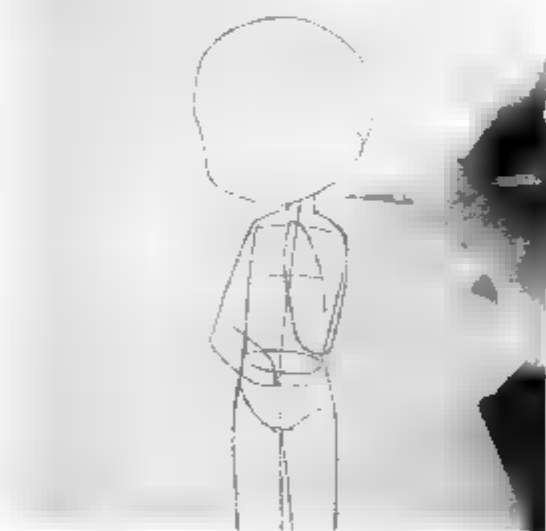
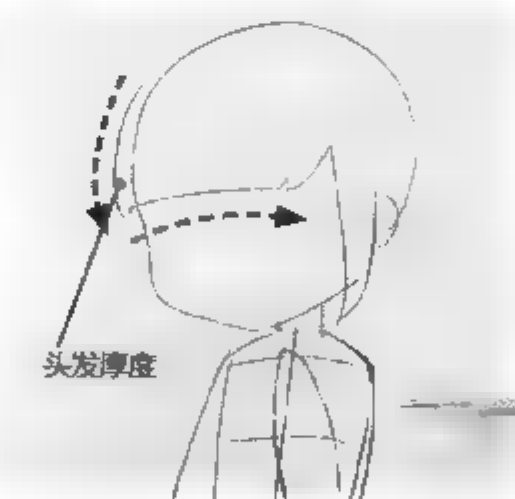
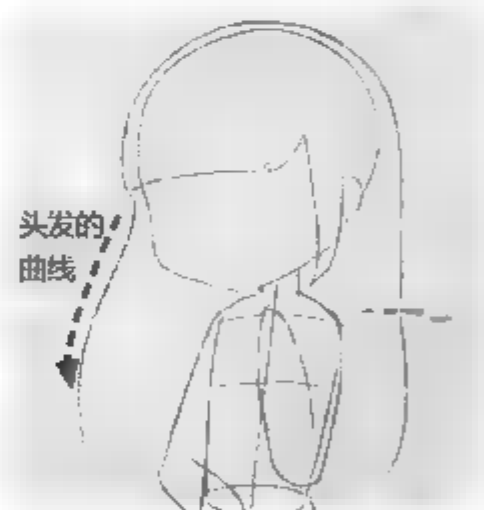
4. 以简单的线条画出头部内侧的头发，并根据人物身体轮廓，细化出服装。

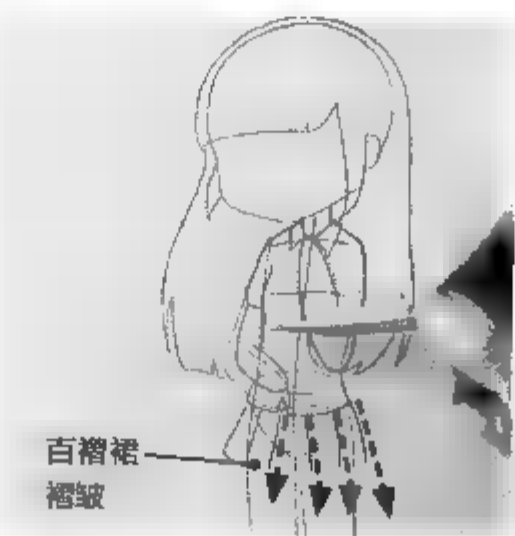
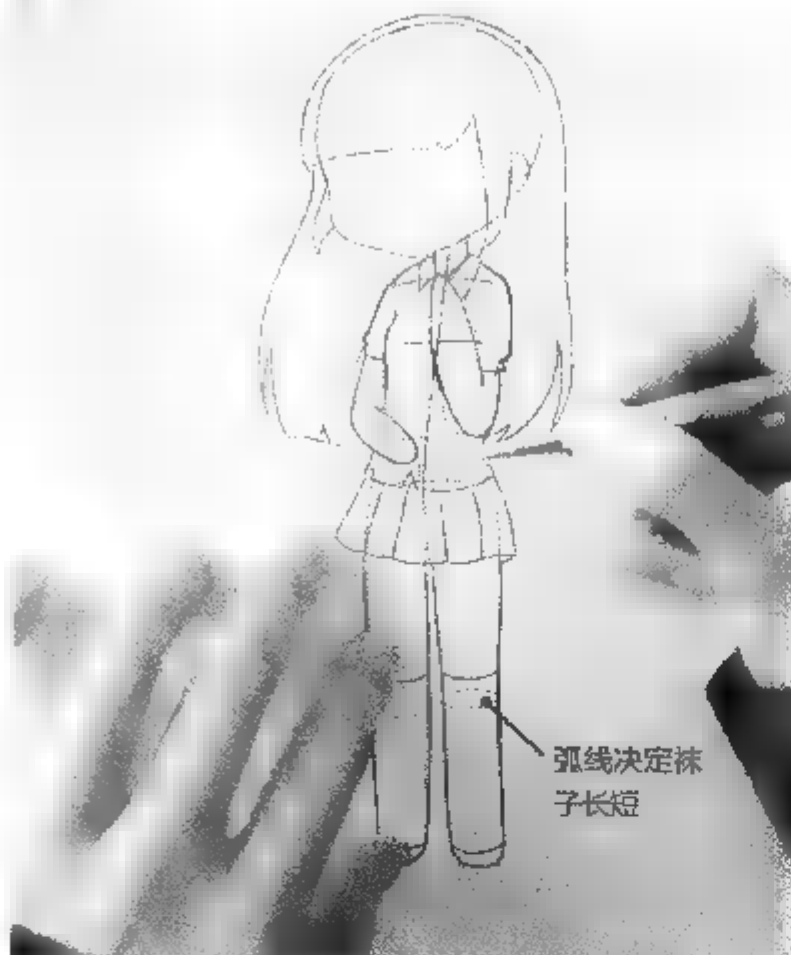
增加头发线条

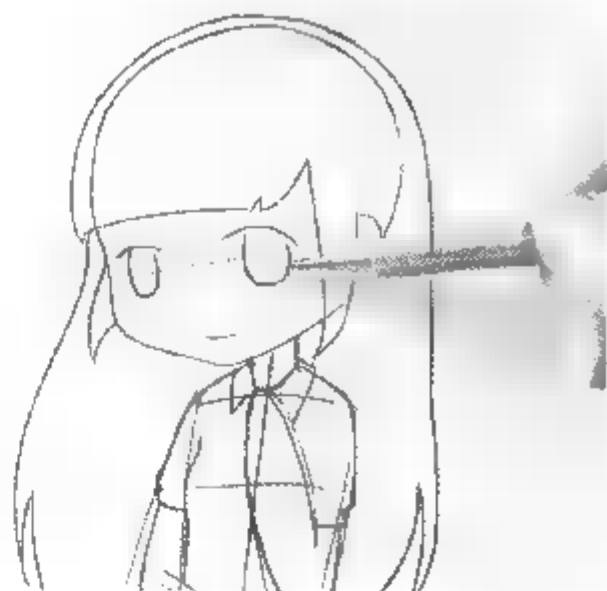
松垮的皮肤

Q版老年人的老花镜可以用圆圈表现，会更显人物可爱

5. 最后，细化人物头发，画出面部五官和老年人的特点。

案例演示 温柔漂亮的大姐姐

下面我们将要画出一个温柔的Q版大姐姐。我们可以通过人物的表情、眼神来体现温柔的性格，从服饰着装上表现出成熟的年龄特点。

01 画出Q版人物的头部轮廓，表现出半侧面的样子。

02 根据人物的头部，从下巴的下方画出人物身体的动态线，并且以横线添加出肩膀、胸口等部位的大概位置。

03 根据画好的身体动态线，勾画出人物的身体轮廓，表现出一个站立姿势的Q版人物。

04 以弧线画出头部外侧的头发厚度，再由这条弧线连接出整个刘海的样子。

05 从头顶以一条弧线勾出，头发的线条自然下垂，以柔软的曲线表现出摆动的头部。

06 Q版人物的头发以大块的形态表现，发梢以折线表现发丝的感觉。

07 完成头发，按顺序向下添加出人物的服装。再以竖线表现出百褶裙的褶皱，使服装快速准确成形。

08 画出裙摆，根据完成的褶皱线条相互连接。然后继续向下画出腿部、袜子、鞋子。

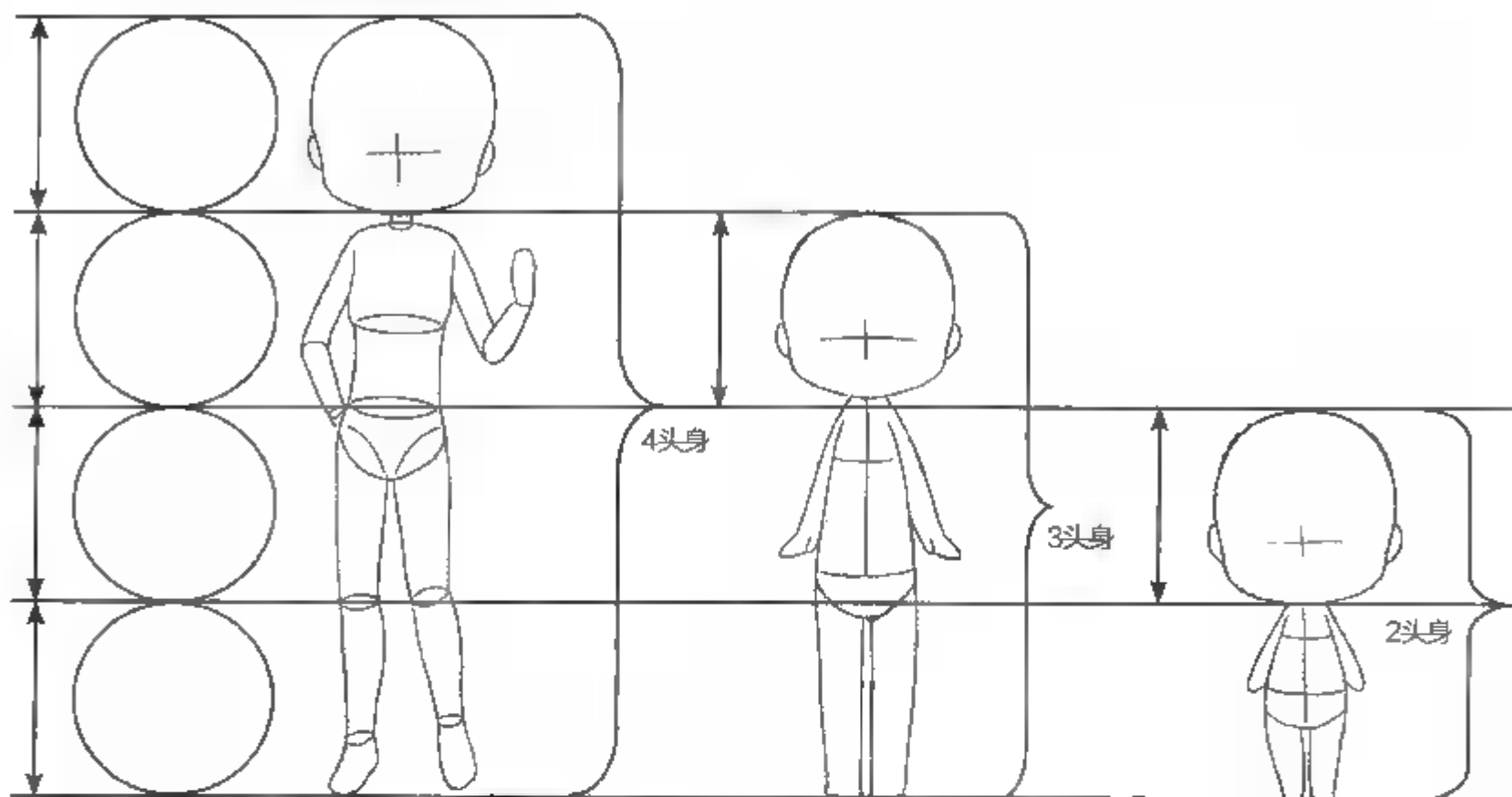
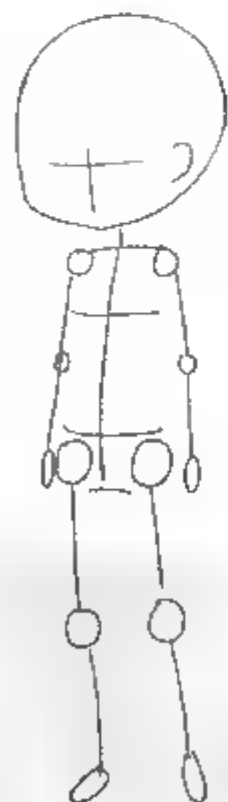
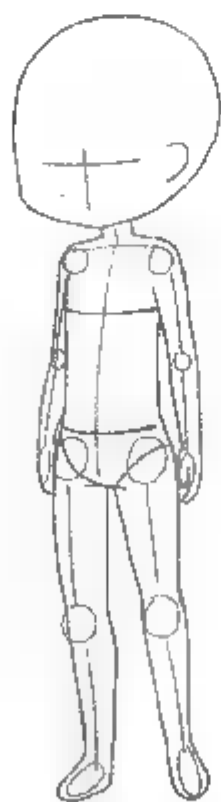
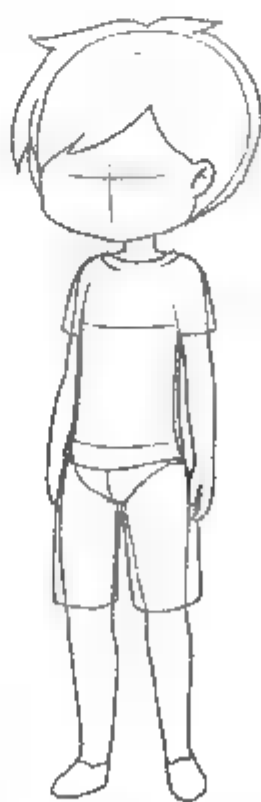
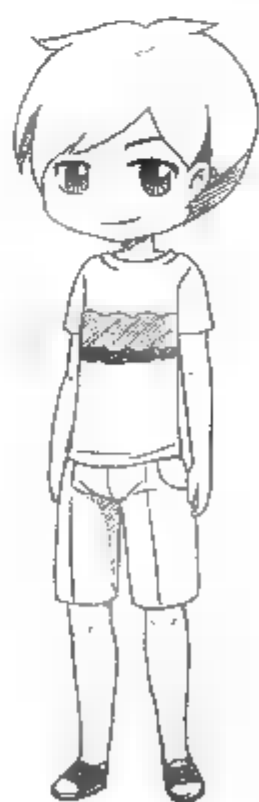
11 细化人物的面部，添加出眼睛的重色，使人物眼睛更通透。

09 根据面部十字线，画出五官。

10 擦掉被遮挡的头部轮廓线及其他多余的辅助线。

12 以排线的方法，画出头发的阴影部分及高光。

课后练习　练习绘制人物

现在，让我们结合Q版人物身体比例、体型以及人物年龄等特征，展开Q版人物身体绘制的练习吧。

■ 身体比例的绘制练习

■ 根据体型表现年龄的绘制练习

1. 绘制人物的第一步，首先是抓住它们的形态特征。通过圆圈和线条快速绘制出整体效果。

2. 画出圆圈和线条组成的关节图之后，勾出身体的轮廓。在整个过程中，要注意少年身体曲线的表现。

3. 然后，去掉关节图，在身体轮廓的基础上画出少年的发型和与他相符的服装。

4. 最后，擦掉多余的线条，画出五官，并添加出服装上的花纹，再加上阴影，这样就完成绘制啦！

光盘目录

- Q版[illegible]物表情的绘制
- Q版人[illegible]物动[illegible]的绘制
- 人物动态动[illegible]的绘制

Part 3
丰富的Q版人物表情及动作

本章要点

Q版人物的表情和动作相对写实人物来说更为夸张和有趣。

想要Q版人物的表情生动，需要对五官进行各种变化，才能有更为丰富的表现。

Q版人物的动作规律和写实人物是一样的，关节是连接身体各个部位的活动点。

漫画家心得

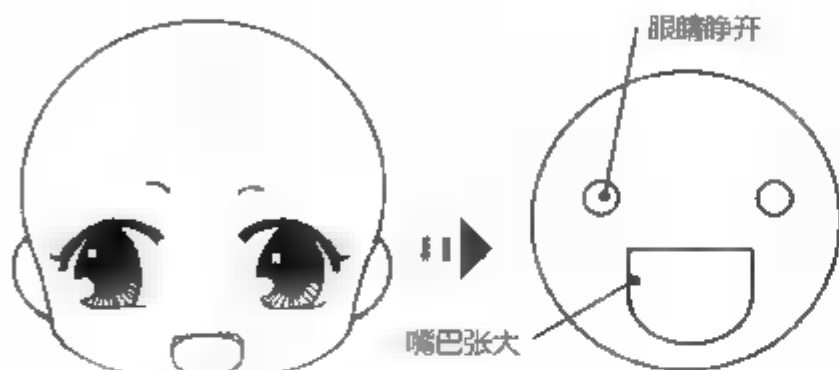
在绘制Q版人物的时候，可以根据人物的动作来夸张四肢的幅度哦！这样一来，我们画出的Q版人物就会更加生动可爱啦！

3.1 Q版人物的夸张表情及动作

Q版人物的性格可以通过丰富的表情和动作表达，细致的表情与夸张的肢体语言可以突出人物的性格特征。下面我们一起来了解Q版人物的喜悦、生气、惊讶、害羞等表情特征以及绘制方法吧。

3.1.1 喜悦表情及肢体动作的画法

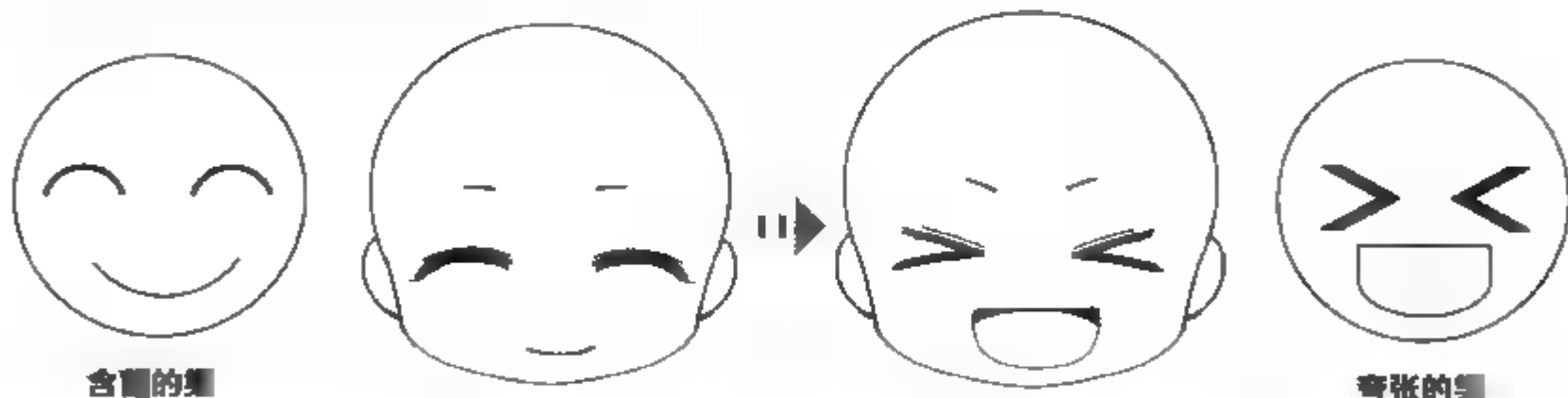
喜悦是最为常见的情绪之一，表现人物的欢喜与愉悦，一般会使用微笑的表情，另外在肢体动作的绘制上，身体的特征是舒展，表现出积极、外放的状态。

■ 喜悦表情的特征

喜悦的表情　　喜悦的表情符号

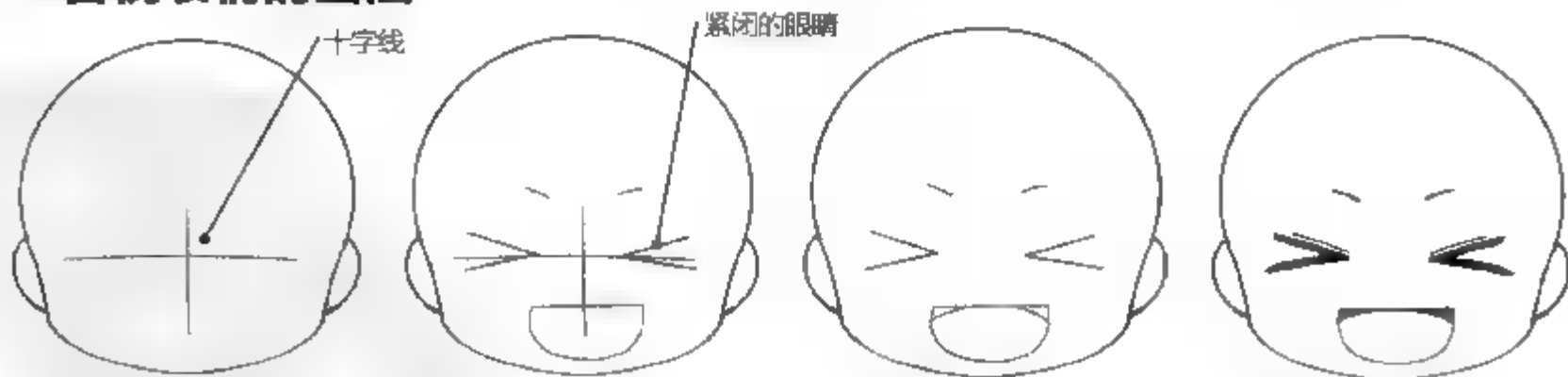
喜悦的心情更多表现在面部，比如张开嘴巴时上扬的嘴角，眉毛也会舒展开来，整个面部呈现出放松和喜悦的感觉。

核心知识

- 喜悦的表现根据人物情绪会有不同的变化。嘴巴张得越大，人物呈现出的喜悦程度越浓。
- 表现喜悦时，眉毛会舒展，但当人于过于紧闭双眼时，眉毛也会根据眼睛以眉尾上扬的形式表现。

含蓄的笑　　夸张的笑

喜悦时会有不同程度的表情变化。眼睛闭着下弯，嘴巴也紧闭上扬，表现出甜蜜婉约的笑脸。

喜悦时会有不同程度的表情变化。眼睛以相反的书名号表现出紧闭的的样子，嘴巴也张大成半圆，表现出十分开心的大笑表情。

■ 喜悦表情的画法

1. 首先，画出人物头部，以及面部的十字线。

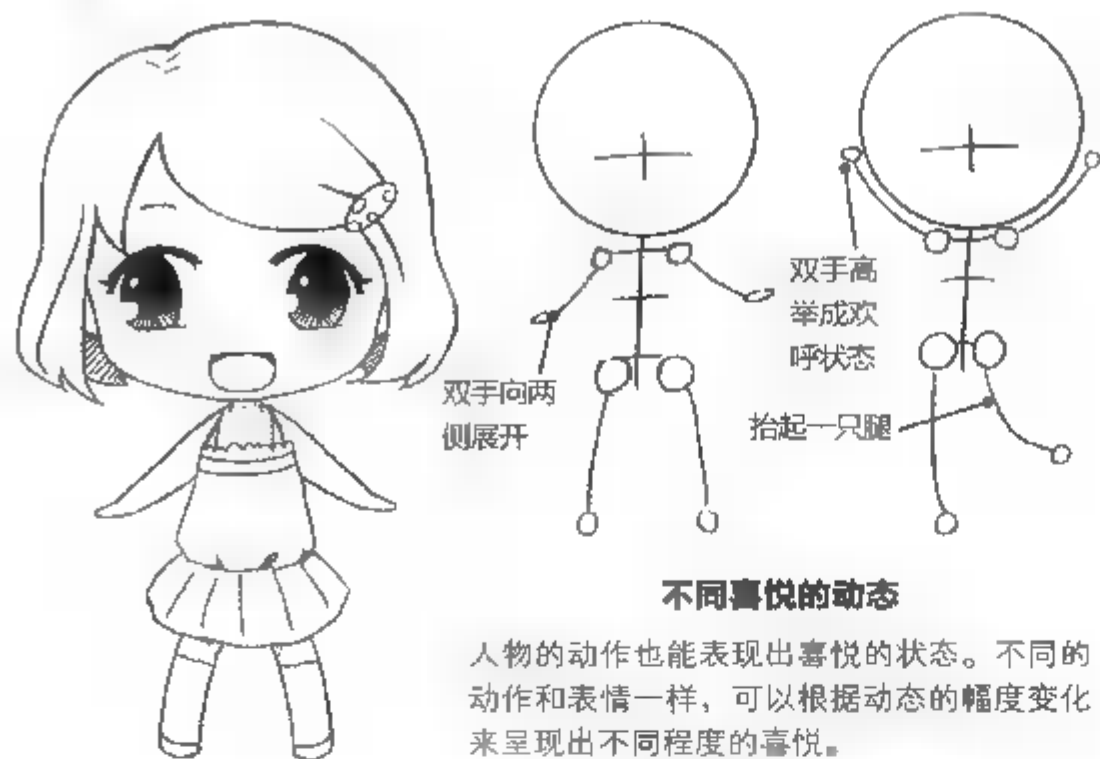
2. 根据十字线，用简单线条勾画出五官。

3. 去掉十字线，细化嘴部。

4. 最后根据线条走向加粗眼线及口腔重色。

■ 喜悦动作的特征

不同喜悦的动态

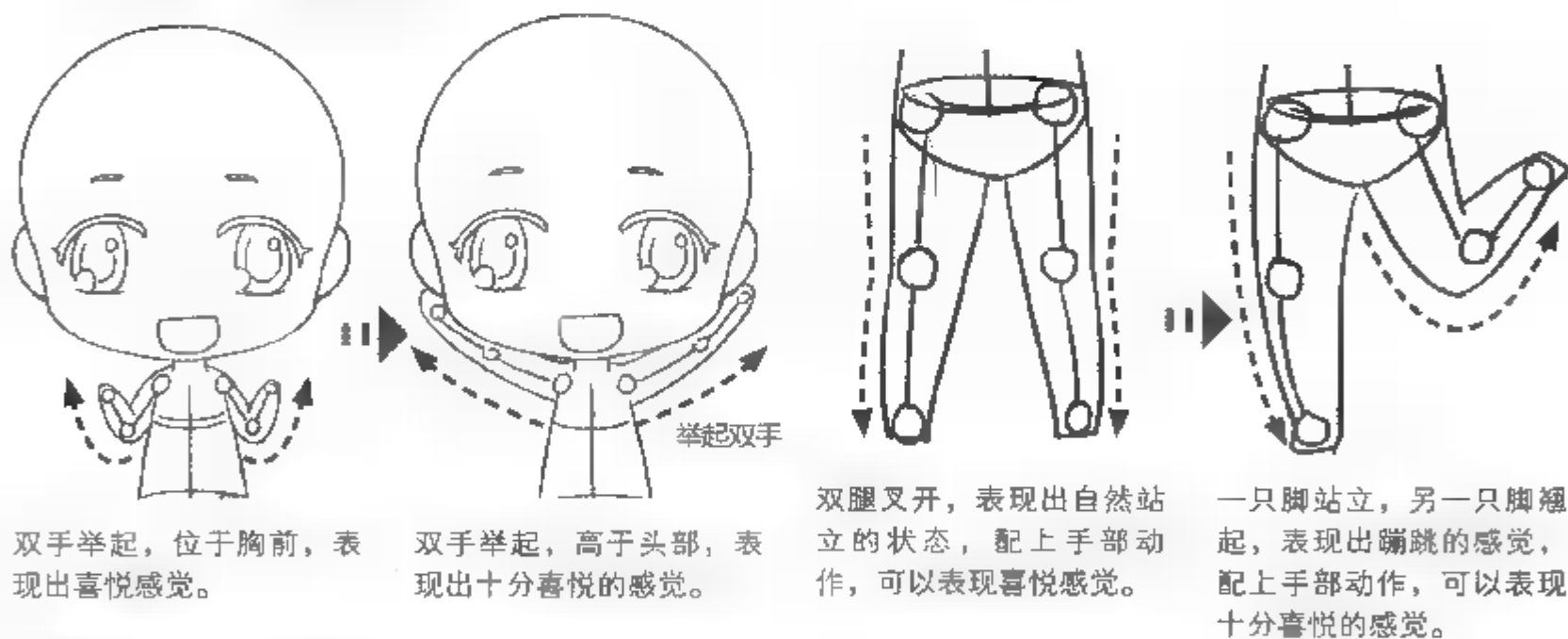
人物的动作也能表现出喜悦的状态。不同的动作和表情一样，可以根据动态的幅度变化来呈现出不同程度的喜悦。

> **核心知识**
>
> - 喜悦的心情不但能从五官上体现出来，人物的动态也可以表现出喜悦的感觉。
> - 人物动作的幅度越大，表现出来的喜悦程度也就越深刻。
> - 喜悦的人物会有蹦跳庆祝的姿势。

■ 喜悦的夸张与变形

双手举起，位于胸前，表现出喜悦感觉。

双手举起，高于头部，表现出十分喜悦的感觉。

双腿叉开，表现出自然站立的状态，配上手部动作，可以表现喜悦感觉。

一只脚站立，另一只脚翘起，表现出蹦跳的感觉，配上手部动作，可以表现十分喜悦的感觉。

■ 喜悦动作的画法

1. 运用圆圈和线条，勾画出人物双手举起、蹦跳的动态。

2. 根据画好的动态线，勾画出人物轮廓。

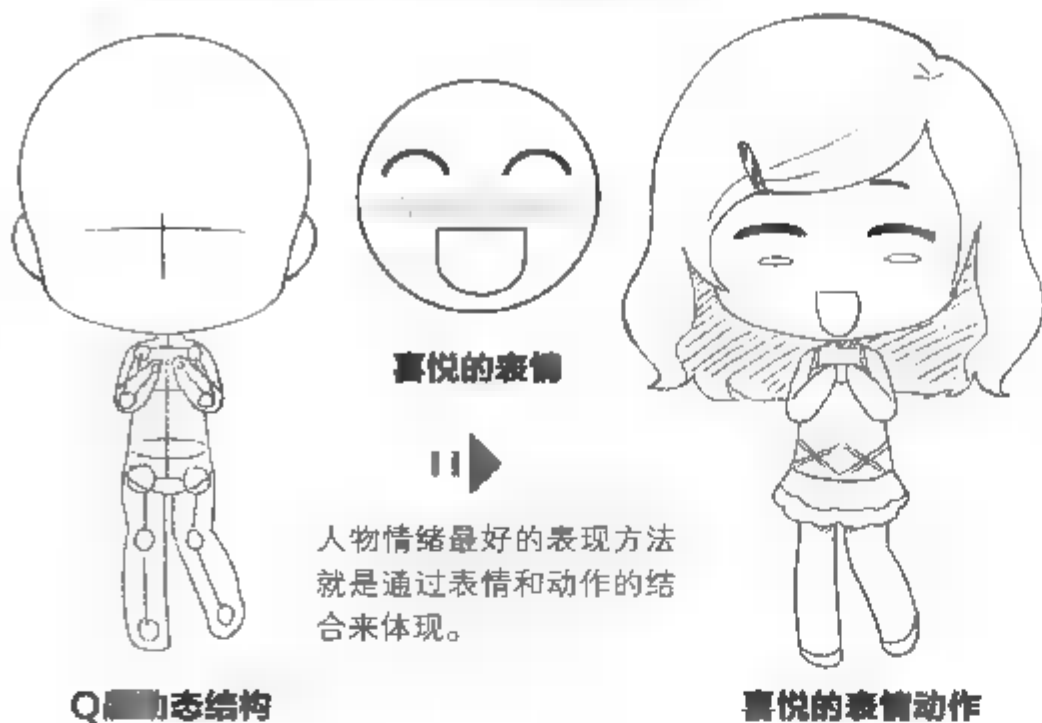
3. 细化人物，画出头发五官和服装。

4. 去掉人物的辅助线，细化并添加重色。

■ 喜悦表情和动作的整体表现

人物情绪最好的表现方法就是通过表情和动作的结合来体现。

Q■动态结构

喜悦的表情动作

核心知识
● 人物■动态与表情的结合可以更好地体现出他们情绪上■变化。 ● Q版人物除了通过表情和动作来体现情绪，同样也可以运用符号来渲染人■的情绪气氛。 ● 相同的情绪表现在男女肢体上会有一些微妙的■别。

■ 添加符号和特效表现喜悦的情绪

放射线

爱心

人物情绪的表现除了人物本身的体现以外，还可以通过符号的特效来增强气氛，如爱心、花朵、放射线等。

花朵

没有特效的人物和有特效的人物可以明显看出气氛的不同。没有符号的渲染，喜悦的表现程度也会减弱。

有符号渲染

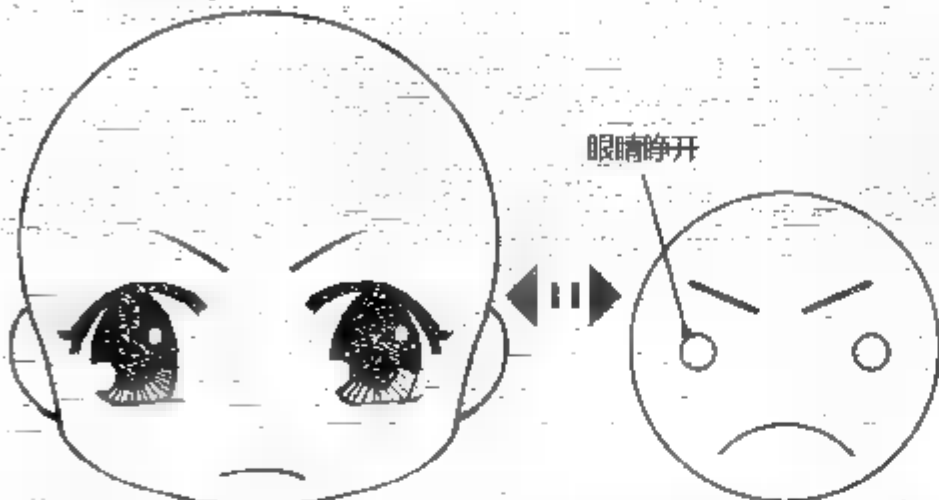
■ 喜悦时男女的区别

女性在十分喜悦时会抬起腿部，表现出跳跃的感觉。腿部膝盖向内弯曲，手部放在胸口。最后添加出渲染氛围的符号。

男性在十分喜悦时■部会左右摆动，幅度更加大气一些，双手高于头部，表现出情绪的激动。■后添加出渲染氛围的符号。

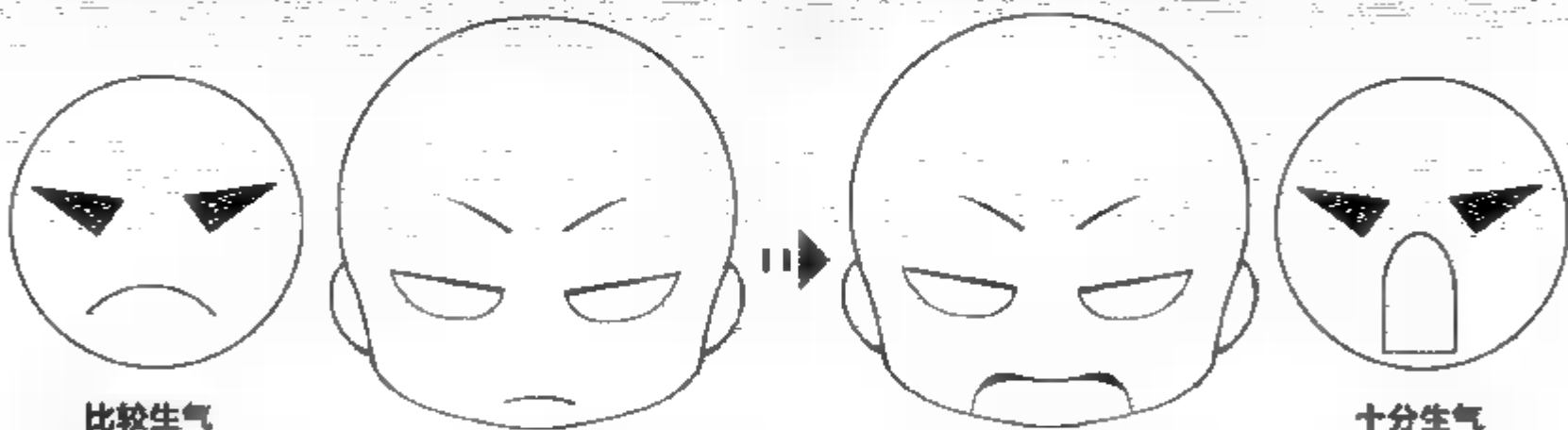
3.1.2 生气表情及肢体动作的画法

生气的表情和动作在漫画中也经常使用。男生和女生在愤怒的时候，表情和肢体语言有着很大的区别。Q版人物在生气的时候，表情和动作也多了几分可爱。下面就让我们来学习Q版人物生气的表情和动作吧。

■ 生气表情的特征

生气的表情　　生气的表情符号

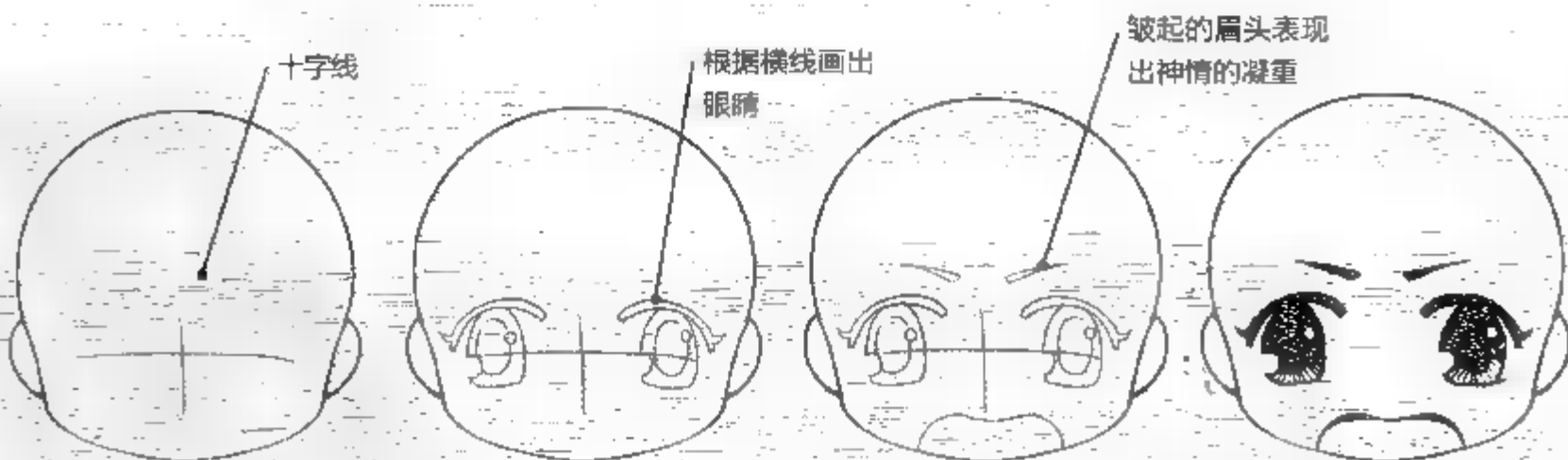
生气时人物的眉头会紧皱，眉尾上扬，再配合上嘴部下撇的形状，让人一目了然了。

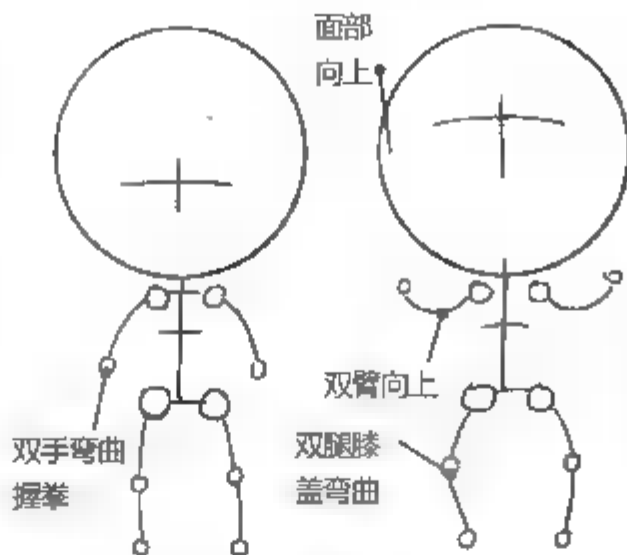
核心知识

- 生气的人物眉毛会表现得十分凝重，可以通过改变眉毛的摆放角度达到效果。
- 生气时，紧闭的嘴部会下垂，在Q版中以一条弧线表现出人物撇嘴的样子。

比较生气　　十分生气

比较生气的人物最基本的面部表情就是紧闭下弯的嘴线和凝重的眉头。眼睛可以夸张化，让人物面部更丰富，同时还可以增加Q版人物的趣味。

十分生气的人物嘴巴变化十分明显，比如张开显现怒吼的样子。眼睛可以夸张化，让人物面部更丰富，使人物在生气时的表现更为明显化。

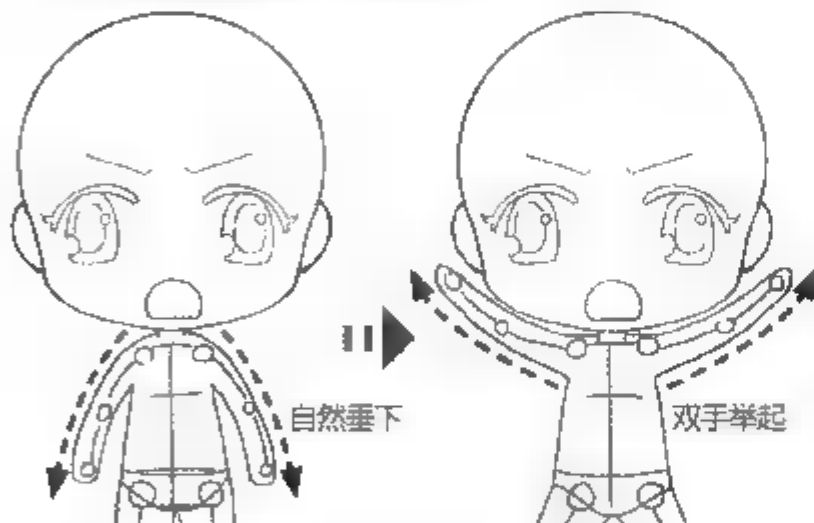
■ 生气表情的画法

1. 首先，画出人物头部以及面部的十字线。
2. 根据十字线，先画出人物的眼睛。
3. 在眼睛上方画出皱紧的眉毛，再画出张开的嘴巴。
4. 最后去掉辅助线，细化人物面部重色，完成绘制。

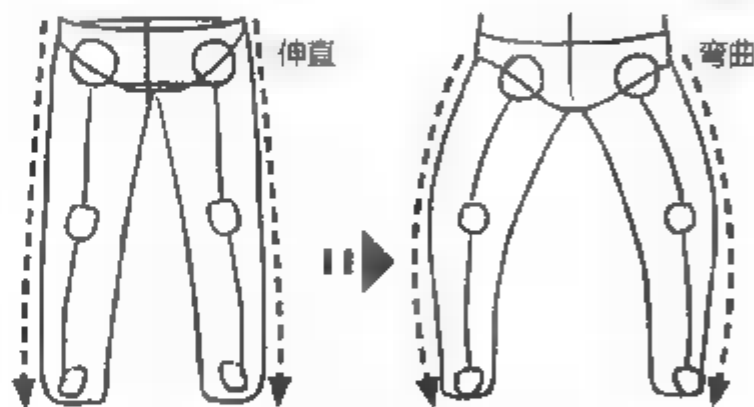
生气动作的特征

不同生气的动态

人物的动作也能表现出生气的状态。不同的动作和表情一样，可以根据动态的幅度变化来呈现出不同程度的生气。

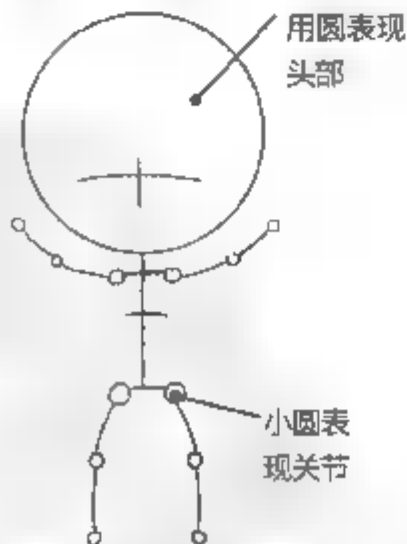
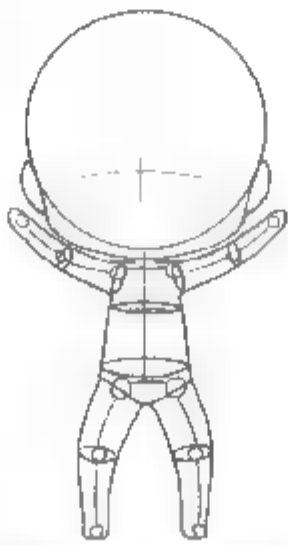
核心知识

- 生气时人物的动态会很大，例如双手举起在空中挥舞。
- 人物的动态幅度大小的表现会直接影响到人物生气的程度。越生气，人物动作幅度就会越大。

生气的夸张与变形

双手位于身体的两侧，不贴合身体，表现出有力的样子。配合人物表情，体现出不悦的情绪。

双手举起，位于头部两侧，配合人物表情，体现出十分生气的情绪。

双腿自然叉开，表现出自然的腿部站立姿势。这种腿部的表现适合于各种表情。

双腿大大打开，同时微微弯曲，表现出人物情绪激动。

喜悦动作的画法

1. 运用圆和线条，勾画出人物双手举起、双腿叉开的动态。

2. 根据画好的动态线，勾画出人物轮廓。

3. 细化人物，画出头发、五官和服装。

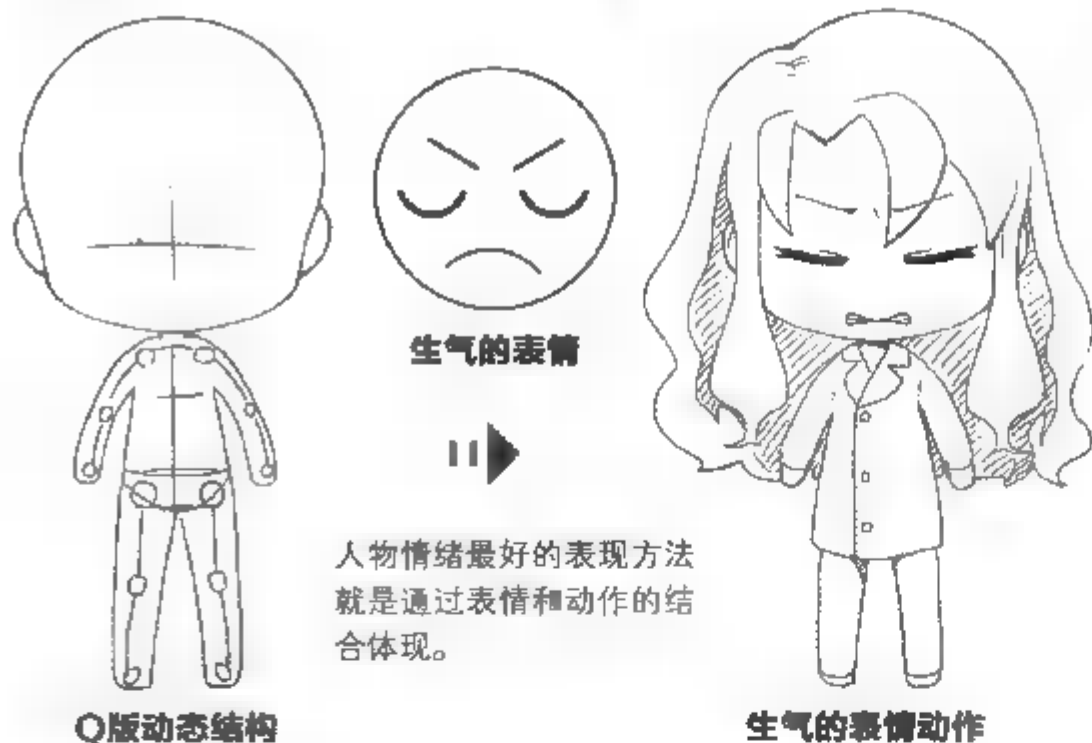
4. 去掉人物的辅助线，细化并添加重色，完成绘制。

■ 生气表情和动作的整体表现

生气的表情

人物情绪最好的表现方法就是通过表情和动作的结合体现。

Q版动态结构

生气的表情动作

核心知识

- 人物的动态与表情的结合可以更好地体现出情绪上的变化。
- 符号是增强人物气氛的道具，也是漫画中不可缺少的一部分。
- 女生和男生在表现生气的时候会在肢体动作上有所区别。

■ 添加符号和特效表现生气的情绪

青筋

竖线

生气的人物也可以利用一些简单的线条和符号来渲染气氛，让人物更生动。

烟

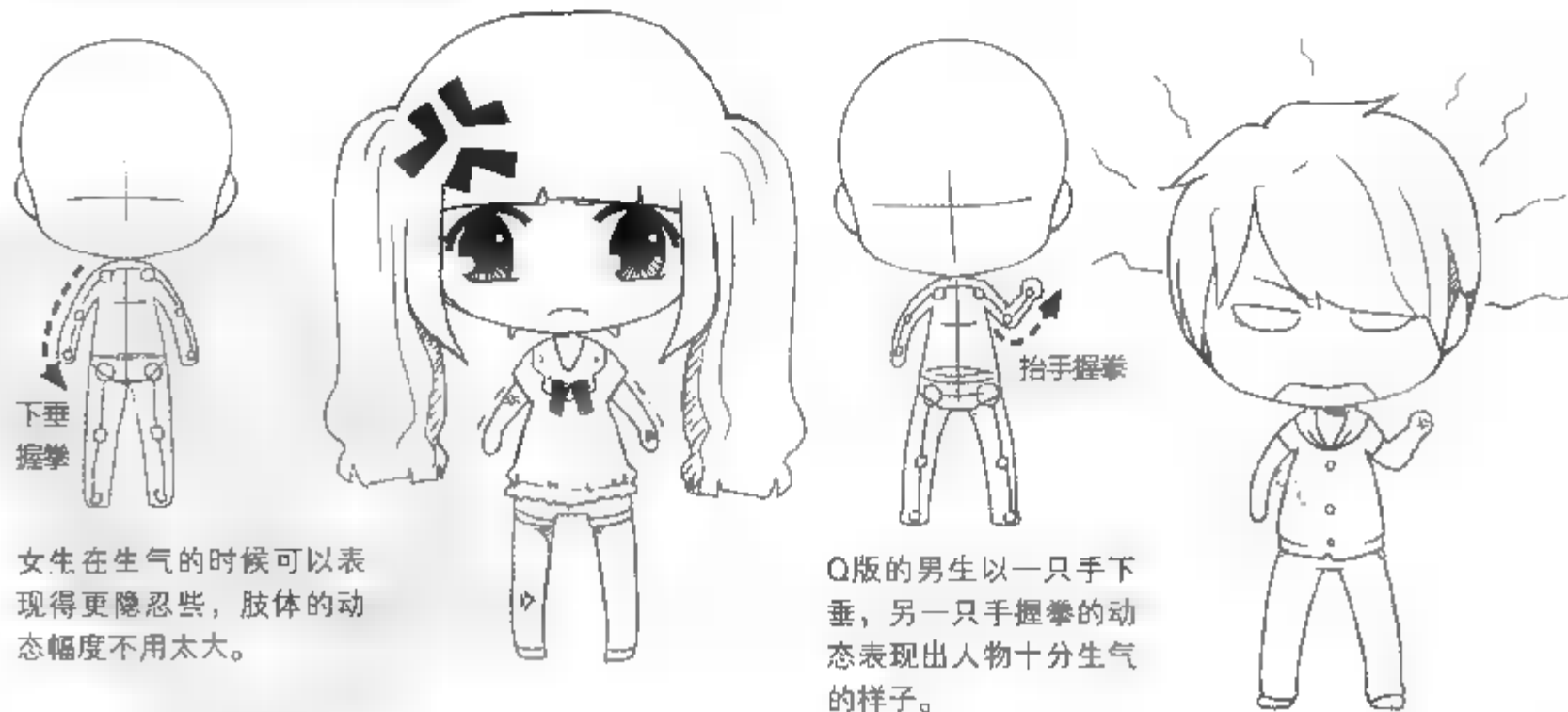
有符号渲染

无符号渲染

我们在人物的头顶加上一个表现青筋的符号增加了人物情绪的凝重感，使整个人物更生动了。

■ 生气时男女的区别

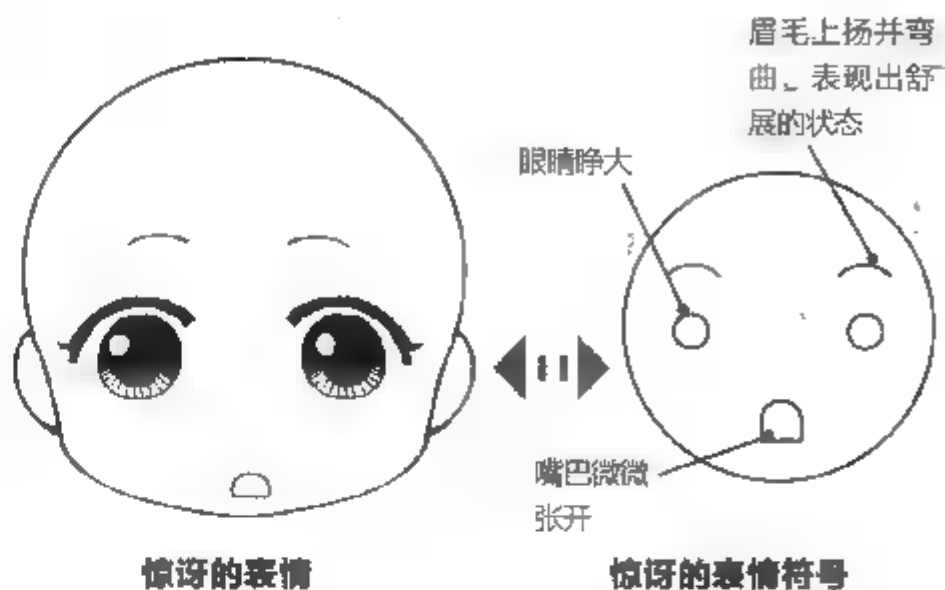
女生在生气的时候可以表现得更隐忍些，肢体的动态幅度不用太大。

Q版的男生以一只手下垂，另一只手握拳的动态表现出人物十分生气的样子。

3.1.3 惊讶表情及肢体动作的画法

不同性格的人物，在受到外界惊吓或遇到震惊的事情时，会表现出震惊的、不可思议的表情和动作。在惊讶的一瞬间，时间好像停止了一般，人物的表情和动作都出现短暂的定格。Q版人物惊讶的表情中要数嘴巴的变化最为多样，而肢体则会出现僵硬等特征。

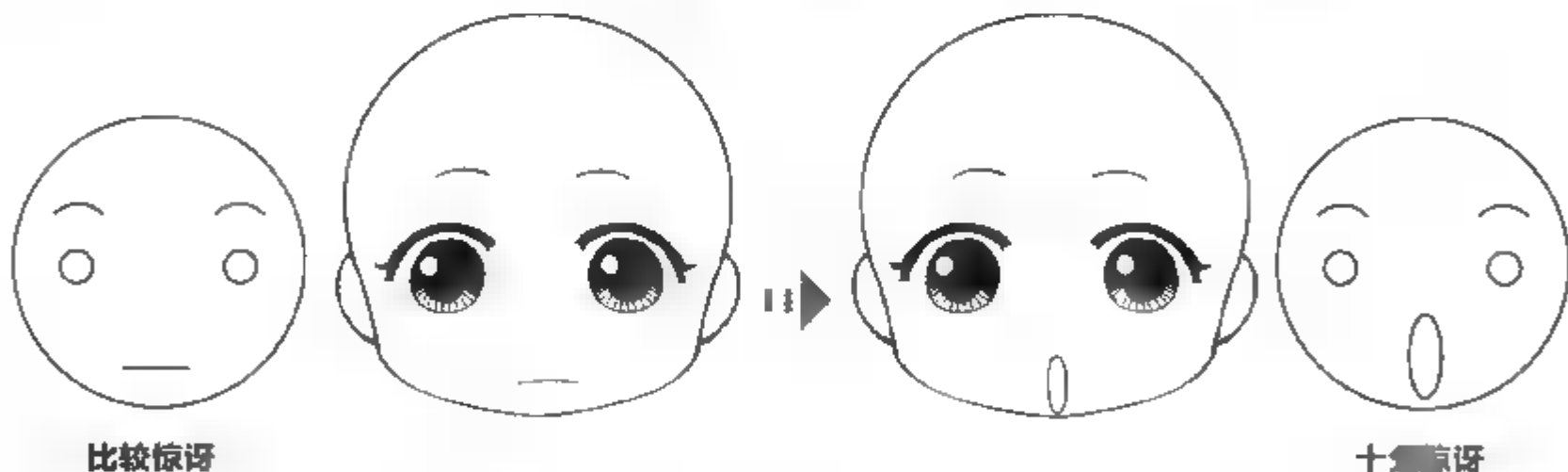
惊讶表情的特征

核心知识

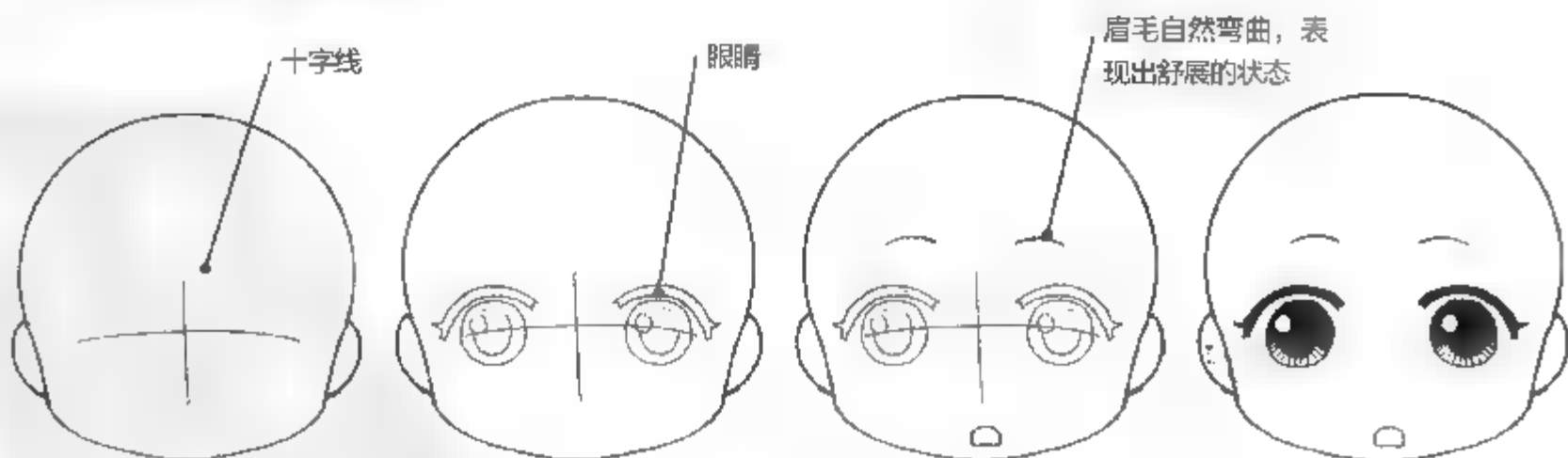
- **人物惊讶时，眼睛会瞪大，其特点就在于上眼线微微抬高，眼球缩小变圆。**
- **Q版人物影响惊讶程度的是嘴巴的变化，当嘴巴紧闭时惊讶表情会减弱，当嘴巴大大张开时惊讶表情就会加强。**

惊讶的表情　　惊讶的表情符号

人物惊讶时眉毛会调高，最重要的是眼睛会瞪大。在Q版中我们可以说是瞳孔缩小。从嘴巴上体现出不同程度的惊讶。

比较惊讶

眉毛以弧线画出，与眼睛产生一定距离，表现出舒展的状态。瞳睛变圆瞪大，而嘴巴紧闭，使人物呈现出比较惊讶时的面部表情。

十分惊讶

眉毛以弧线画出，与眼睛产生一定距离，表现出舒展的状态。眼睛变圆瞪大，嘴巴呈O形，使人物呈现出十分惊讶的面部表情。

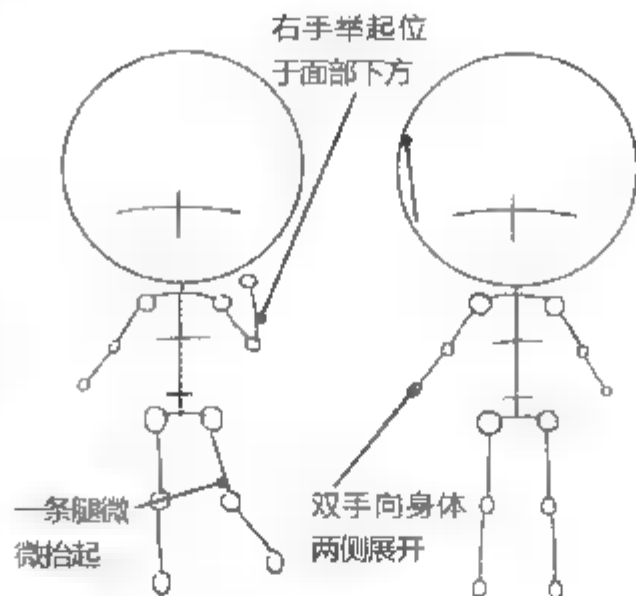
惊讶表情的画法

1. 首先，画出人物头部以及面部的十字线。

2. 根据十字线画出人物眼睛，注意瞳孔要非常圆。

3. 在眼睛上方画出人物的眉毛，嘴微微张开，表现出惊讶的样子。

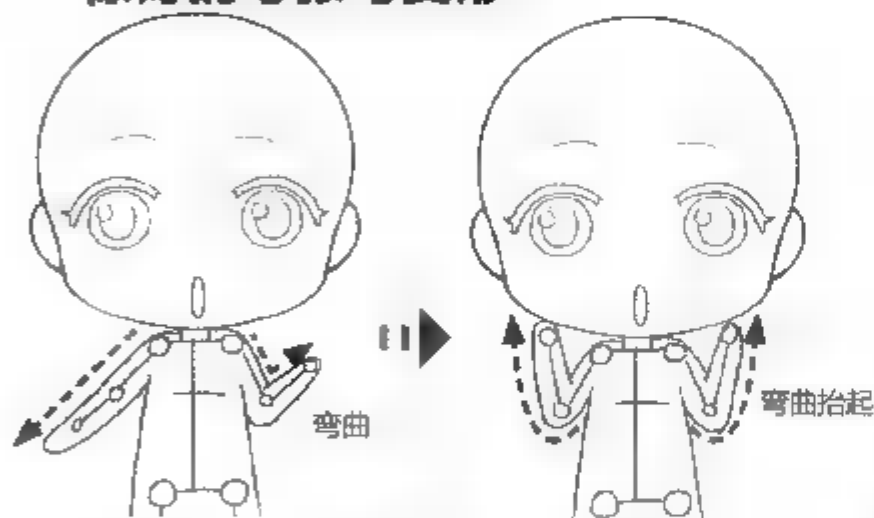
4. 最后去掉辅助线，细化人物面部重色，完成绘制。

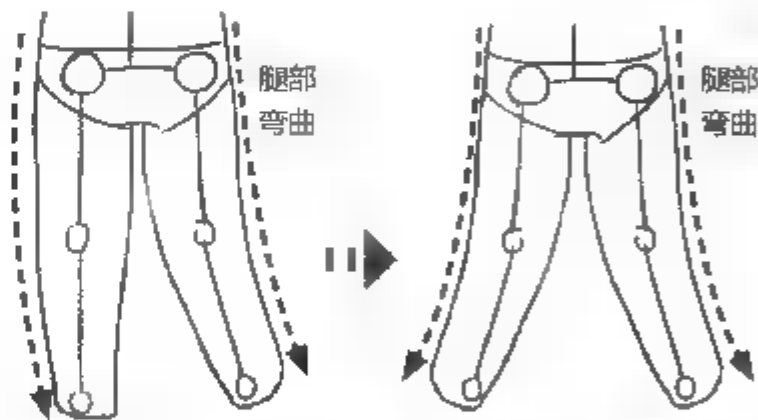
■ 惊讶动作的特征

不同惊讶的动[illegible]

不但可以通过面部表情体现出震惊的样子，[illegible]过人物的各种动态也能表现出这一效果。并且人物肢体幅度越大，人物就会表现得越惊讶。

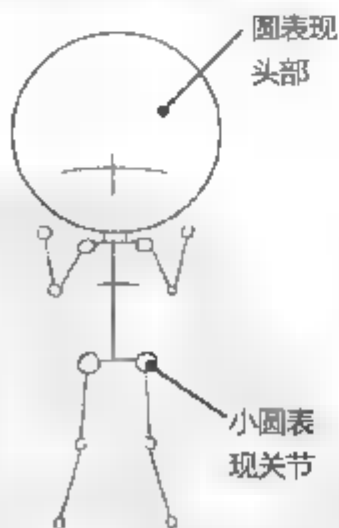
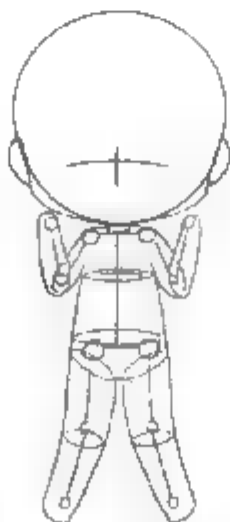
| 核 心 知 识 |

- **惊讶时人[illegible]手的动作会十分丰富。**
- **根据人物的动作，在举手或者不举手时，惊讶的表情也会随之变强变弱。**
- **在绘制一个有惊讶动作[illegible]表情时，我们第一步是根据小圆和线条快速抓出人物动态。**

■ 惊讶的夸张与变形

右手位于身体一侧，左手弯曲抬起，配合人物表情，呈现出惊讶的状态。

双手捧住脸部，表现出人物十分惊讶的情绪。

人[illegible]腿部动作不大，与手部动态结合，呈现出比较惊讶的样子。

双[illegible]自然叉开，膝盖微微向内弯曲，配上手部的动作，表现出人物相当惊讶的情绪。

■ 喜悦动作的画法

1. 运用圆和线条勾画人物双手举起、双腿叉开的动态。

2. 根据画好的动态线，勾画出人物轮廓。

3. 细化人物，画出头发、五官和服装。

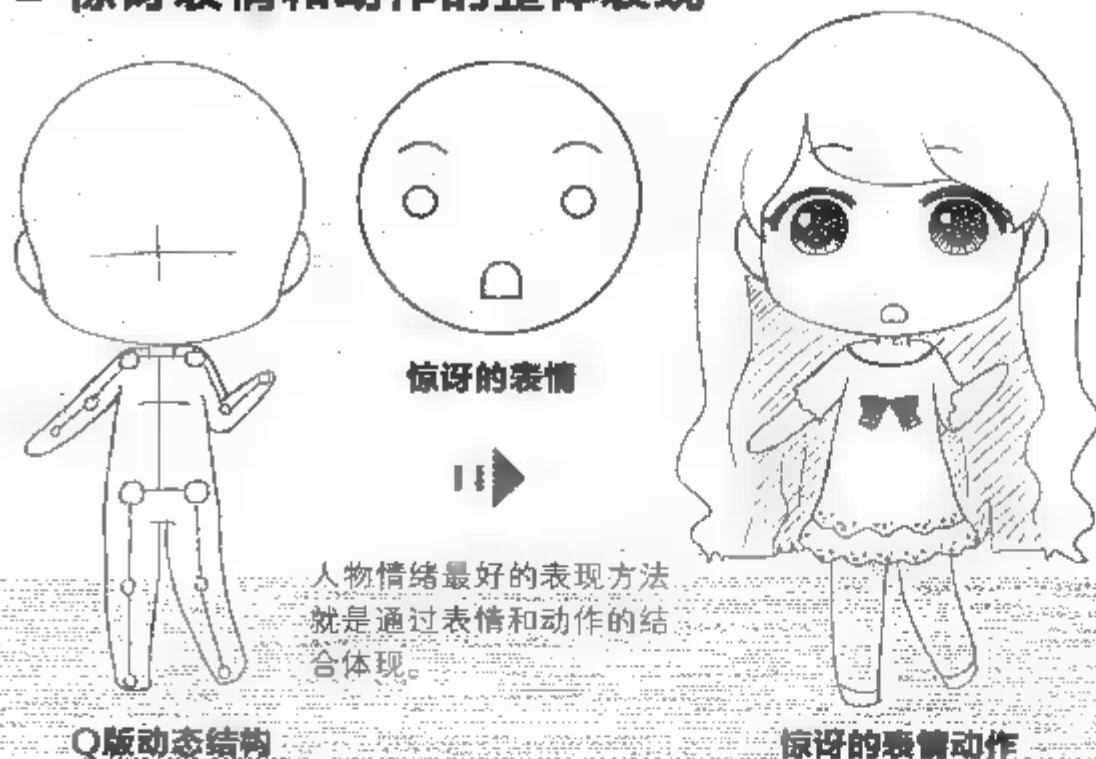
4. 去掉人物的辅助线，细化并添加重色，完成绘制。

■ 惊讶表情和动作的整体表现

惊讶的表情

人物情绪最好的表现方法就是通过表情和动作的结合体现。

Q版动态结构

惊讶的表情动作

核心知识

- 惊讶时，人物除了面部会有明显的特点以外，动态表情也是相当关键的。
- 渲染惊讶气氛的符号不多。一般情况下是以不同的感叹号来表现。
- 女生在感到惊讶时，腿部的膝盖会向内弯曲。男生则是以动作幅度很大的动态来表现。

■ 添加符号和特效表现惊讶的情绪

很多感叹号

一个感叹号

表现人物惊讶的符号首先会想到感叹号，而不同表现方式的感叹号与人物结合会有不同的效果。

有符号渲染

无符号渲染

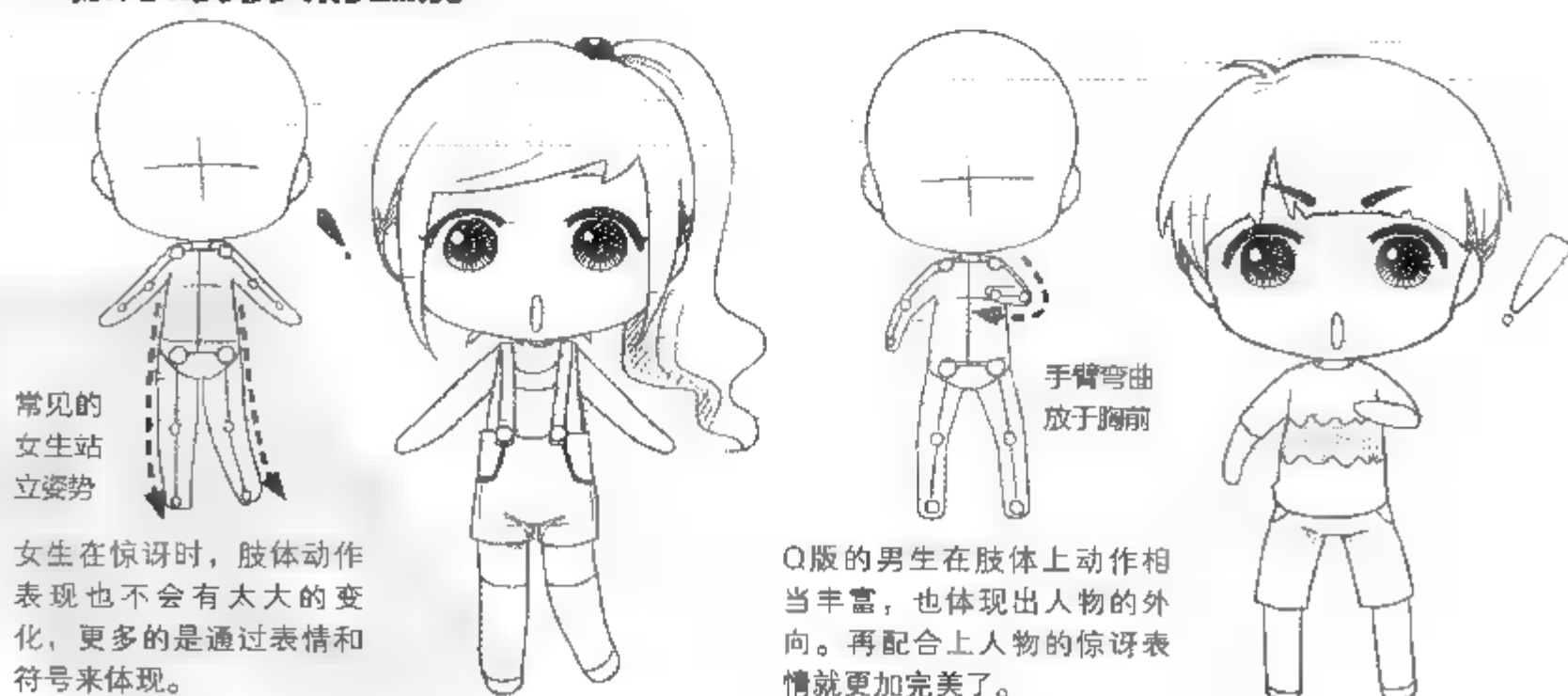
在人物头部左、右侧添加小型感叹号，可以增加人物惊讶时的气氛表现。相比之下，没有符号搭配的人物就不会这么生动了。

■ 惊讶时男女的区别

常见的女生站立姿势

女生在惊讶时，肢体动作表现也不会有太大的变化，更多的是通过表情和符号来体现。

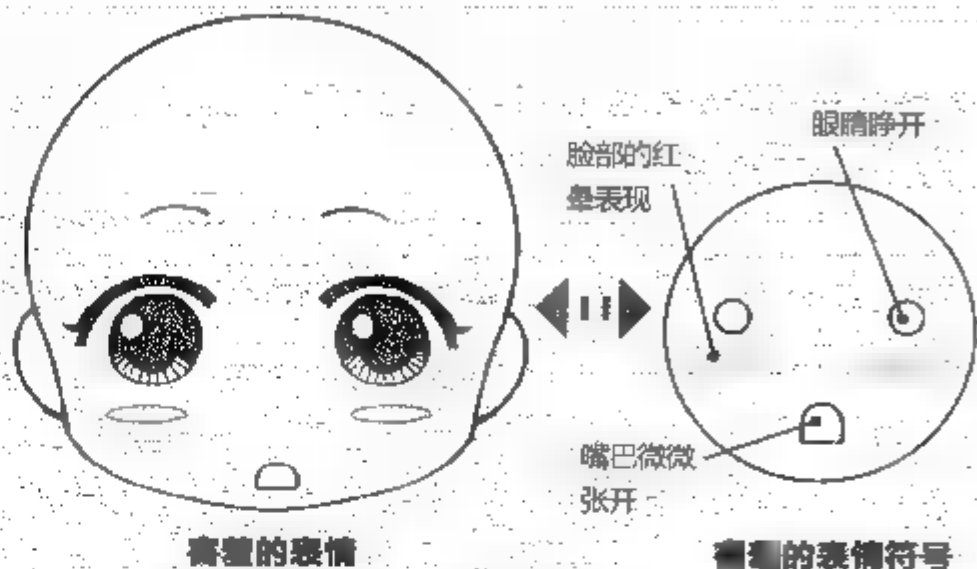
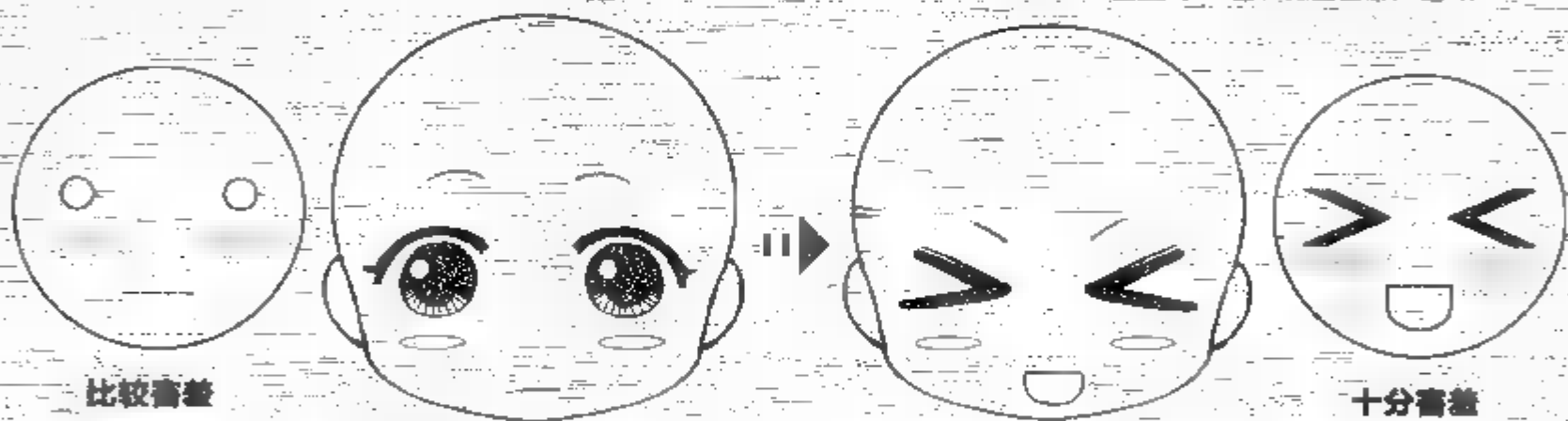
手臂弯曲放于胸前

Q版的男生在肢体上动作相当丰富，也体现出人物的外向。再配合上人物的惊讶表情就更加完美了。

3.1.4 害羞表情及肢体动作的画法

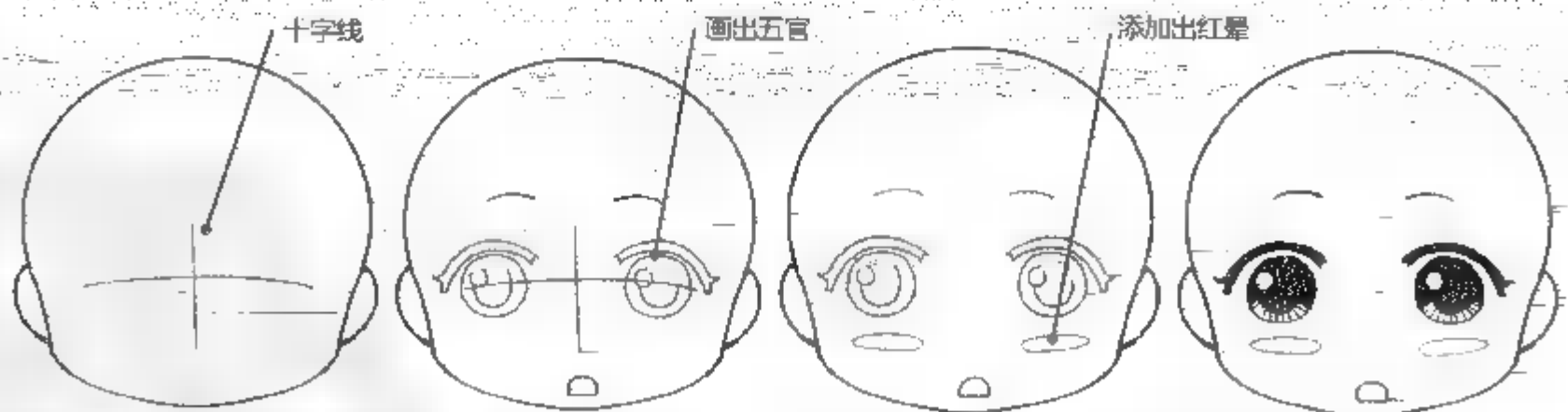
人物在不好意思的时候，会流露出害羞的神色和动作。最常见的害羞表情表现为不好意思地笑、脸颊变红等。动作上，人物会有因害羞而想要掩饰的反应，如抬手摸后脑勺、摇摆双手极力否认、捂住脸等，Q版人物害羞时，全身的动作会显得较为滑稽。

■ 害羞表情的特征

知识

- 害羞时的人物表情，最大的特征就是脸上出现红晕。
- Q版人物的红晕是以两个扁扁的椭圆绘制出来的。
- 只要是表现害羞，无论面部怎么变化，脸上都会有红晕出现。

Q版人物的害羞表现，我们可以通过在脸颊上绘制出两个扁扁的椭圆呈现出人物因为害羞而在面部上产生的红晕。

人物表情以比较正常的情况表现。图上以眉毛舒展、眼睛睁大、紧闭嘴巴体现出较为含蓄的样子。

Q版人物以眼睛紧闭表现出情绪上的激动。再以红晕体现出人物害羞的样子。整体呈现出一种相当害羞的模样。

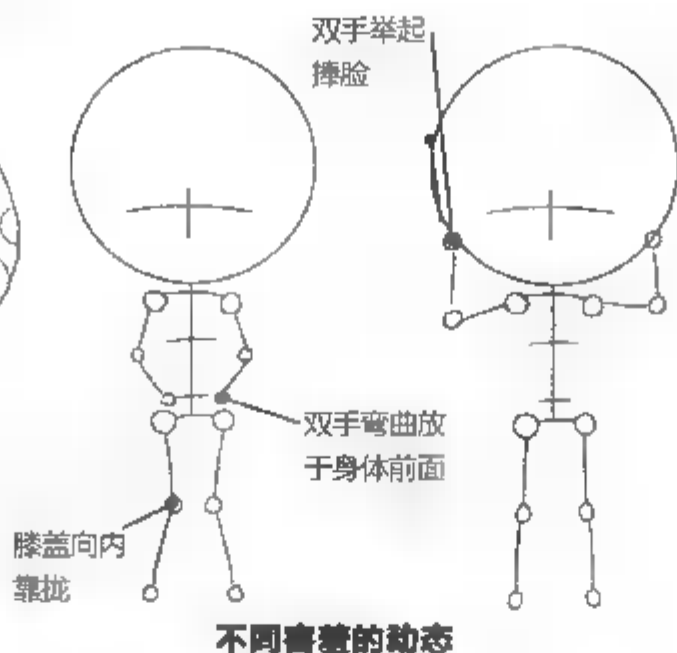
■ 害羞表情的画法

1. 首先，画出人物头部以及面部的十字线。

2. 根据十字线，画出人物的五官，表现出害羞时的表情。

3. 去掉十字线，在眼睛下方画出两个椭圆，表现出害羞时的红晕。

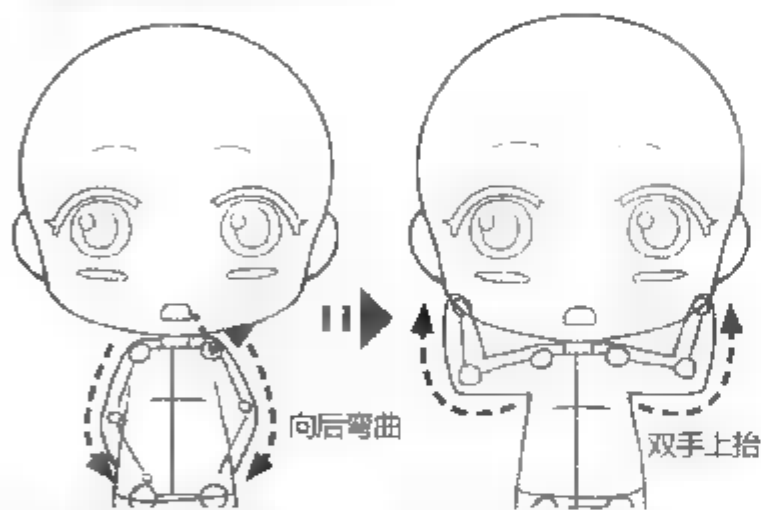
4. 最后去掉辅助线，细化人物面部五官，完成绘制。

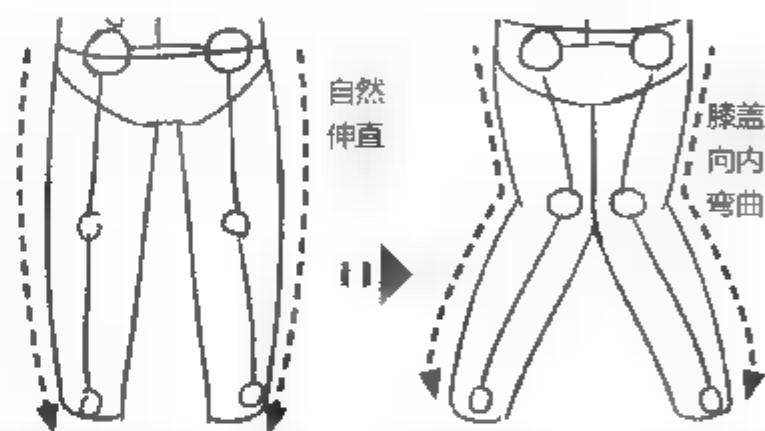
害羞动作的特征

不同害羞的动态

人物的动作也能表现出害羞的状态。不同的动作和表情一样，可以根据动态的幅度变化来呈现出不同程度的害羞。

核心知识

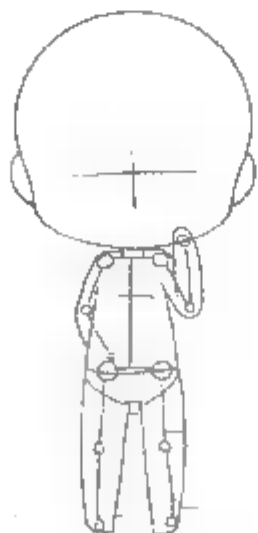
- 害羞时的人物会一手抓衣摆，一手放于胸前。根据不同程度的害羞，人物还会用双手捧住脸部表现出极度害羞的样子。
- 害羞时的人物双腿表现不多。一般整个人物的动态是比较含蓄的。

害羞的夸张与变形

双手背在身后，脸部出现红晕，表现出人物比较害羞时的样子。

双手捧住脸部，并出现红晕，表现出人物极度害羞的样子。

腿部以正常的站立姿势表现出人物比较害羞时的动态。

腿部以膝盖向内靠、两腿叉开，表现出一种含蓄紧张的状态，体现出人物极度害羞的样子。

害羞动作的画法

1. 运用圆和线条勾画出人物一手向后背，一手摸脸的动作。

2. 根据画好的动态线，勾画出人物轮廓。

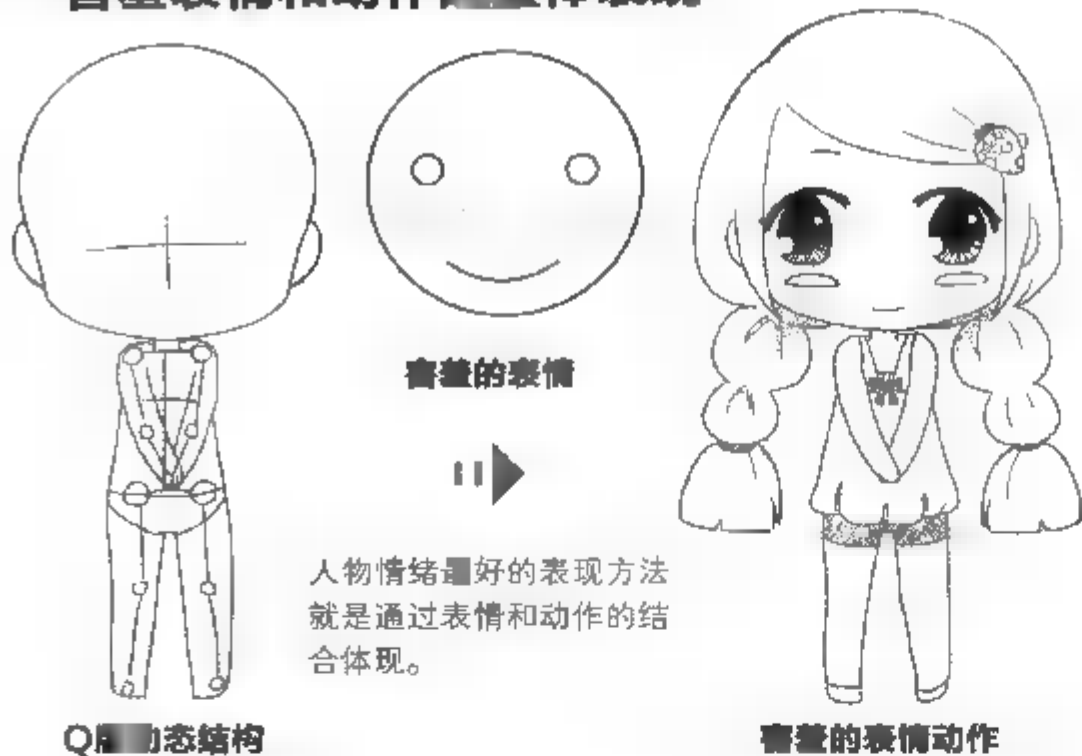
3. 细化人物，画出头发五官和服装。

4. 去掉人物的辅助线，细化并添加重色，完成绘制。

■ 害羞表情和动作的整体表现

Q版动态结构

害羞的表情动作

人物情绪最好的表现方法就是通过表情和动作的结合体现。

核心知识
● 害羞的人物可以在头顶或者两侧通过添加热气来增加害羞的气氛表现。 ● 害羞的女生会更加含蓄，表现的姿态一般为用手捧脸或者是遮挡嘴巴。 ● 男生在害羞时动作的幅度会比女生大。

■ 添加符号和特效表现害羞的情绪

在漫画中，表现人物害羞的符号通常是强调脸红时的热气。而热气可以通过波浪线和气泡框来表现。适当在漫画中利用此类符号可以加强人物的情绪表现感。

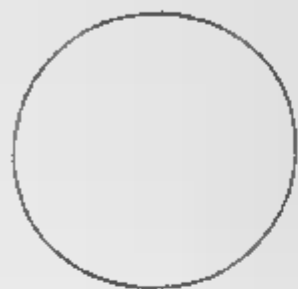
在人物头部左右侧勾画几条波浪线，可以增加人物害羞时的气氛表现。上图中的人物以激动并且害羞的样子呈现，那么通过符号可以使人物更生动，相比之下，没有符号搭配的人物就不会这么生动了。

■ 害羞时男女的区别

女生在害羞时会更加可爱，通过用手捧住脸的肢体动作和气泡加强害羞的表现。

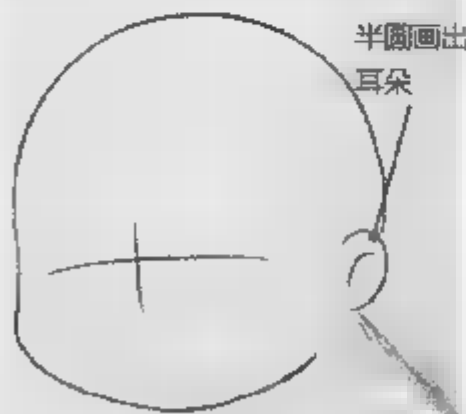
男生在害羞时，可以通过肢体表现出人物紧张的神情，同时以波浪线来加强气氛。

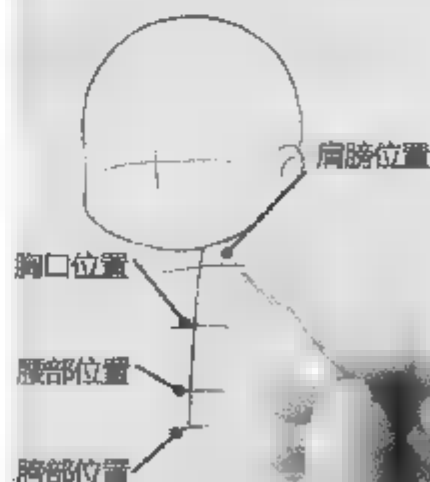
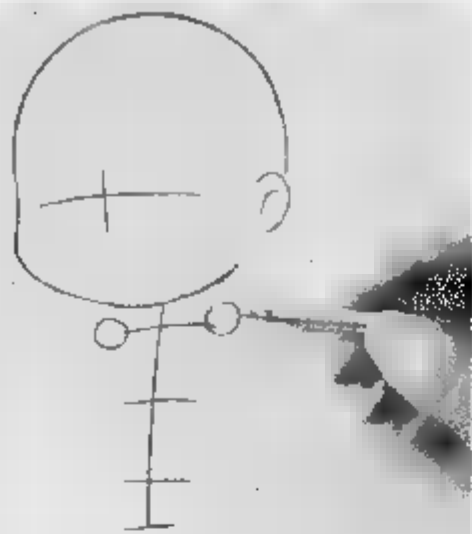
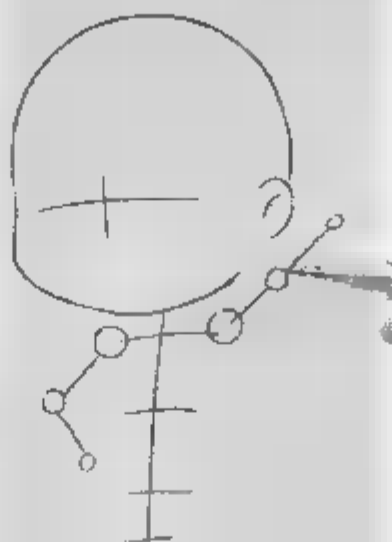
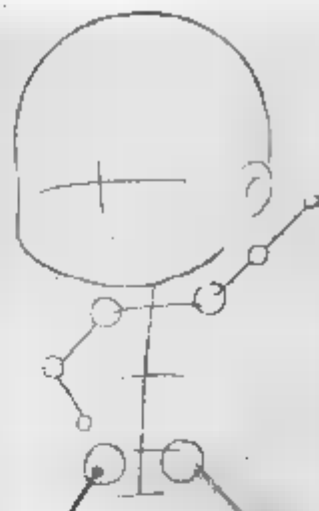
案例演示 欢天喜地的俏皮女生

现在我们来结合表情、动作以及符号绘制出一个活泼开朗的女生。

01 首先，我们来根据纸张的大小画出一个圆，表现出头部的大概大小。

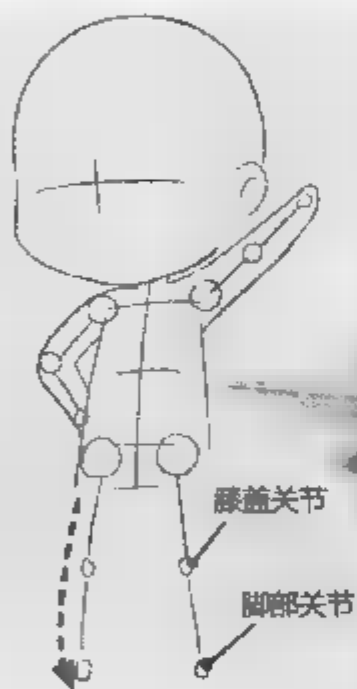
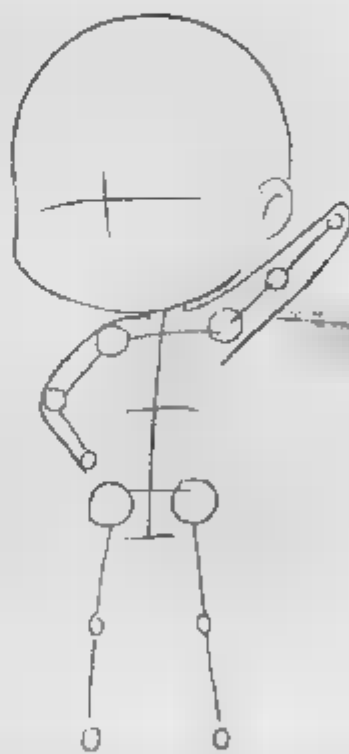
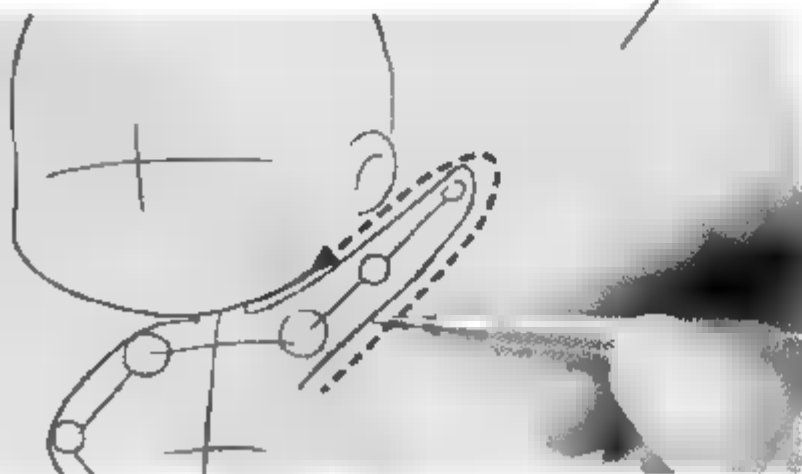
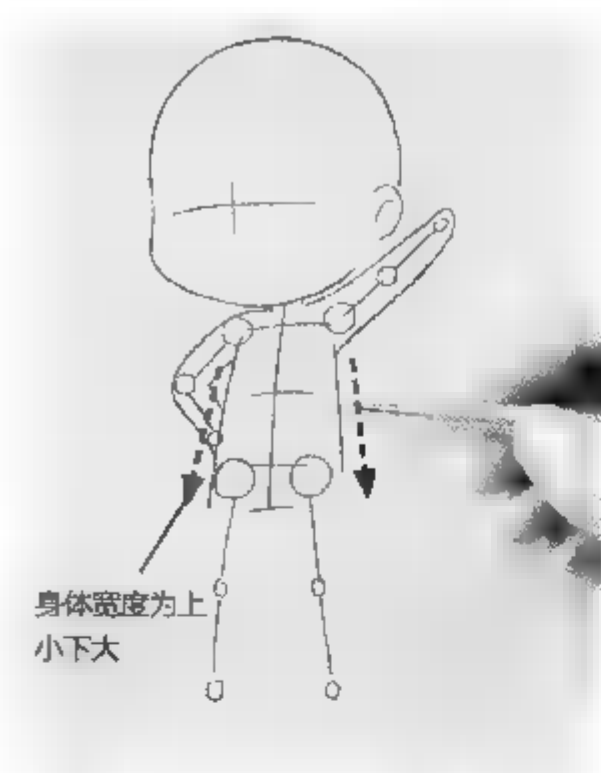
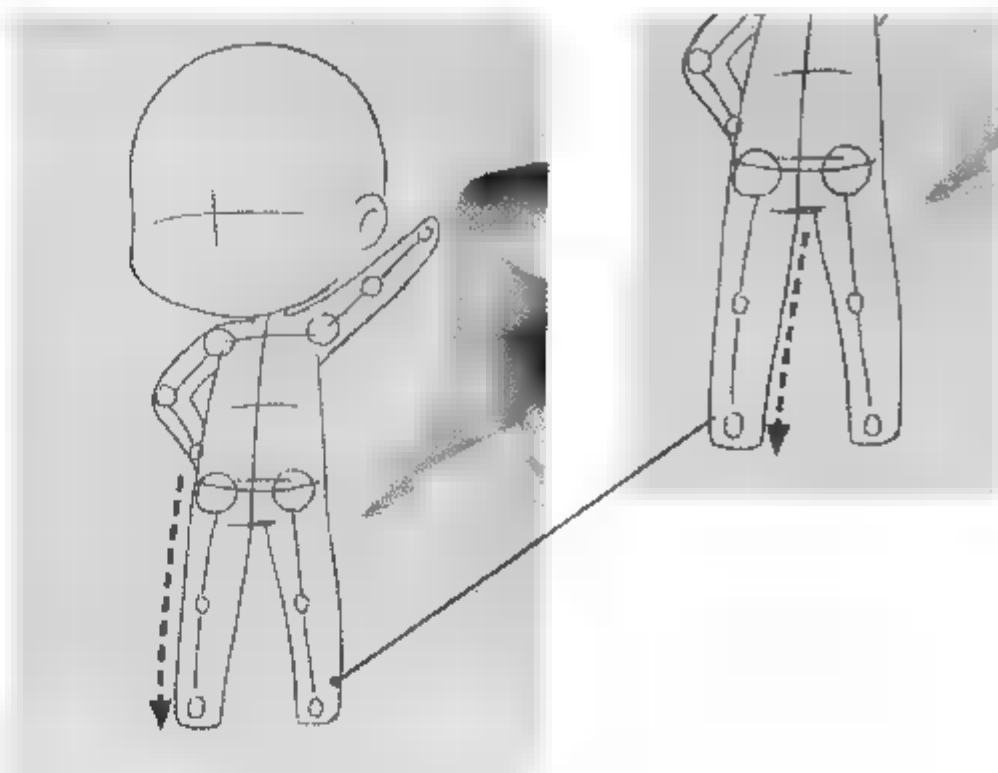
02 根据圆，在下方勾画出人物的半侧面。要注意Q版人物脸部的轮廓哦！

03 完成脸部的轮廓后，可以擦掉多余的部分，让画面保持清洁。

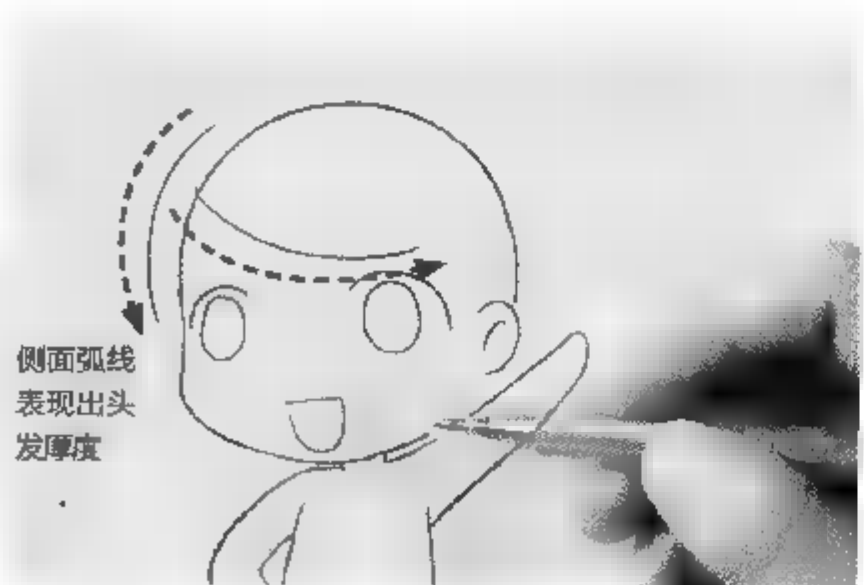
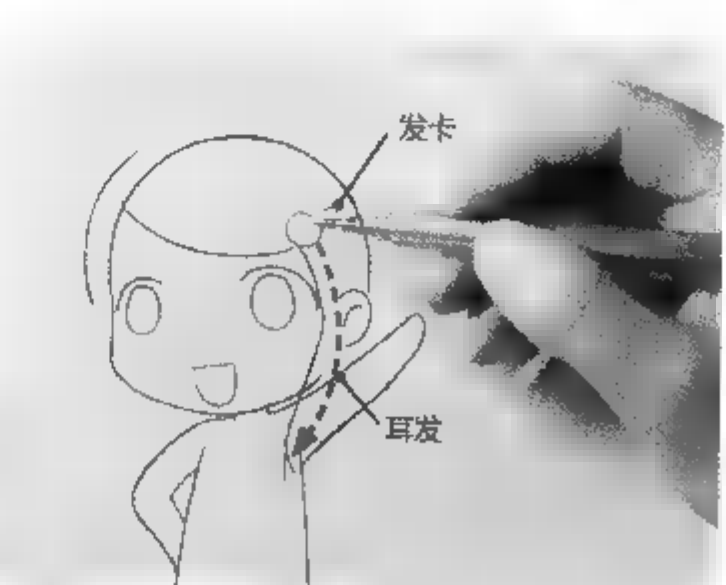
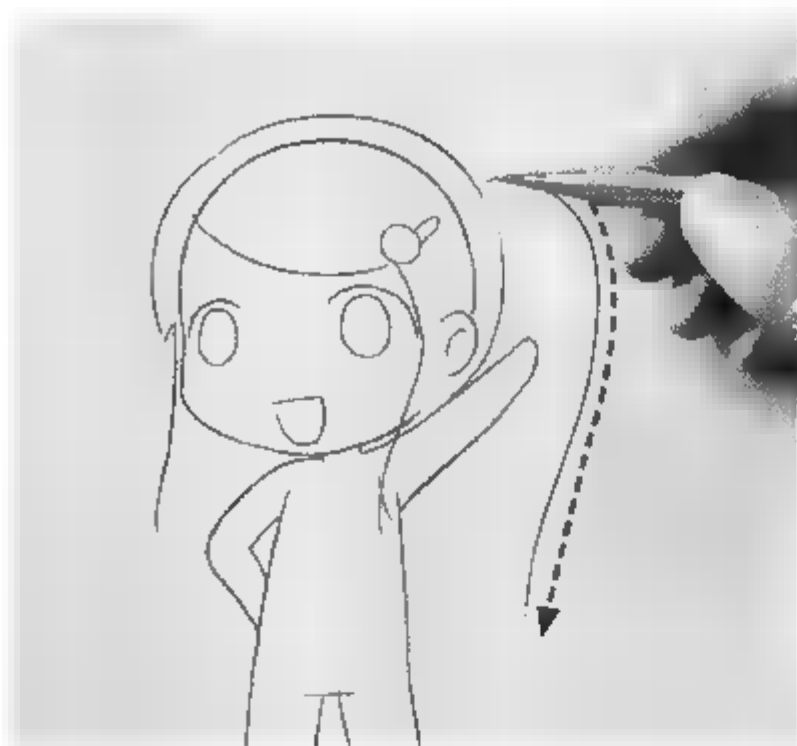
04 根据人物的头部轮廓，在人物2/3的地方画出十字线。

05 继续添加出人物的耳朵。根据面部的横线确定出耳朵的大概位置。

06 在人物头部下方画出一条直线，作为身体的中心线。

07 在中心线上画出不同长短的横线，用于确定身体不同部位的大概位置。

08 首先，我们在肩膀横线的两侧以小圆画出关节。

09 根据肩膀的关节，画出线条和更小的圆，表现出手臂的长短和动态。

10 用同样的方法，画出表现骨盆的关节圆。

膝盖关节

脚部关节

11 继续画出人物腿部的样子。

12 完成人物的动态后，我们可以根据动态线，在两侧勾画出Q版人物手部的轮廓。

13 以手臂的轮廓，从腋下延伸出两条线，表现出人物的身体轮廓。

14 用相同的方法继续画出人物的下半身，表现出腿部的轮廓。腿部内侧的线条从胯部勾出线条。

15 完成人物的整个轮廓后。根据面部十字线画出五官。

16 擦掉辅助的动态线和十字线，让画面整洁清晰，方便接下来的细化。

17 根据人物的头部，以两条弧线画出前额的头发。

18 画出发卡，再根据发卡延伸出耳发的线条。

19 继续以弧线保持一定的厚度，勾画出人物头顶的头发和马尾。

20 在发尾的地方，以简单的线条表现出发尾卷翘的样子。

21 线条相互连接画出头发的轮廓。

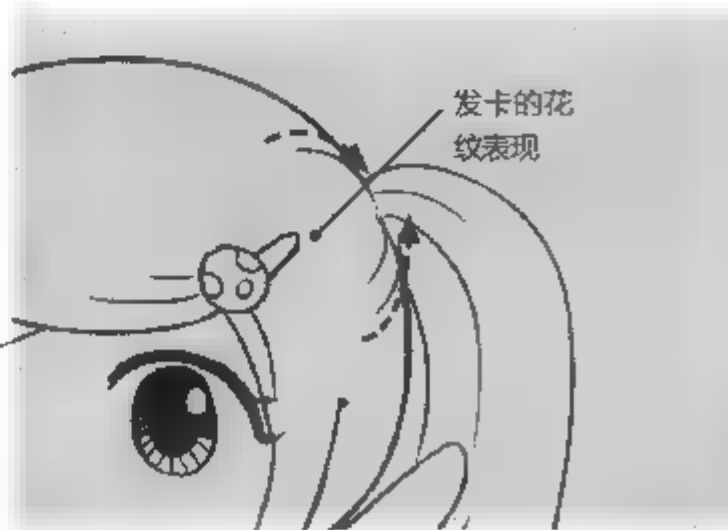
22 根据人物的身体结构，画出衣服领口的轮廓。

23 完成领口的绘制，有顺序地从上到下添加出人物衣服的轮廓。

24 完成衣服的轮廓后，继续从上到下细化人物。先根据眼睛的轮廓画出圆圈表现眼球的瞳孔及高光。

25 细化人物的上眼线，并加粗其线条。

26 以排线画出人物眼球和瞳孔的灰度。注意瞳孔灰度与眼球的区分。

27 继续细化。使眼球灰度更饱和，最后添加睫毛。

28 细化人物的头部。画出头发的细化线，根据头发的轮廓走向勾画。

分别由三个圆组合，表现出蕾丝的效果。

29 完成人物头发的绘制后，开始细化人物的服装。分别在有波浪线的衣摆、袖口上画出小孔，表现出衣服的蕾丝边质感。

30 在人物胸口位置画出一个简单的蝴蝶结，并勾出衣服的缝合线，让人物的身体更有立体感。

31 基本上人物已经完成。用排线画出人物头发和身体上的阴影，让人物更立体，使画面更丰富。

32 最后，可以在人物的左右侧分别画出不同大小的星角星，让人物看上去更加精神。

Q版人物的基本动作

Q版人物虽然缩小了，但他们的基本动作和普通头身的人物相同，在绘制的时候要按照正常头身的规律来表现。Q版人物的基本动作包括走路、跑步、坐下、跳跃、滚动等。

3.2.1 走路的画法

走路是在四肢协调下完成的规律性动作，是Q版漫画中人物最为常见的基本动作之一。不同的Q版人物会根据各自性格的特点和心情的变化而改变行走的状态。和正常头身的人物相比，Q版人物走路的姿势增添了可爱的成份。

■ Q版人物走路的特点

当人物在行走时，手和腿都会根据动作摆动起来。由于是Q版人物，腿部和手部关节弱化，在摆动时一般不表现出弯曲，会使人物更可爱。

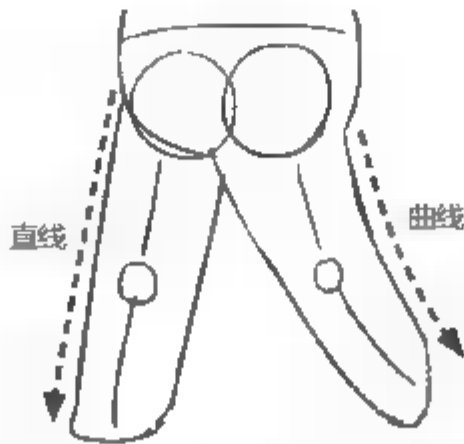
结构图

图中是一个正在行走的人物结构图。人物通过腿部的前后摆动而向前移动。在整个动作中，手也会根据腿的摆动而做出相反方向的摆动，形成整个行走过程的表现。

核心知识

- **人物在行走时，手与腿的方向是相反的。这是通常人物在行走时的基本动作表现。**
- **在Q版中，人物的四肢因为弱化，在行走时，腿部和手部的摆动不用弯曲。**
- **行走时的人物，手的动态通常是前后摆动，而腿部除了摆动以外，脚掌也会有所变化。**

■ Q版人物走路时四肢的变化规律

行走人物的手会一前一后摆动。Q版人物的手在摆动时不弯曲会更可爱。

前腿伸直，后腿弯曲，可以弧线来表现。

前脚掌踩在地面放平，后脚掌抬起，脚尖立于地面。

■ 不同角度的走路动作

正面

半侧面时，人物向前伸直的脚会显出脚的底面。

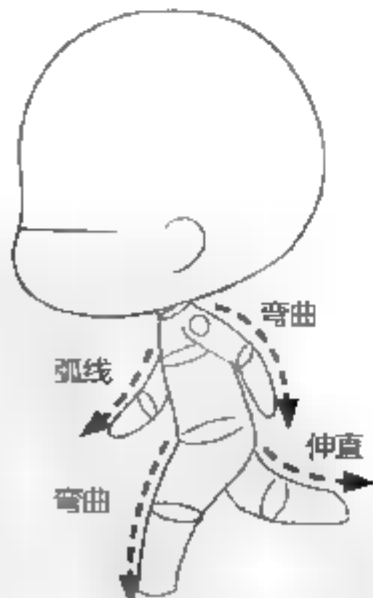
半侧面

核心知识

- 人物行走的动作不变，但不同角度四肢的表现也会有所区别。
- 行走的动作会因为人物的情绪而有各种不同的表现。通过四肢的动作可以体现出人物的心情。

正侧面

侧面的人物可以更好地看见一侧的腿部前伸的腿部曲线。

重难点分析

人物腿部弯曲呈弓字步。

小圆表现出关节的运动和位置，会更加方便我们对动作的把握。

腿部弯曲可以体现出脚步的沉重感

用力迈步和摆手动作表现出生气的情绪

图中是生气时甩手蹬腿走路的样子。

3.2.2 跑步的画法

跑步是走路的衍生动作，跑步的时候，冲刺的速度比较快，步幅比走路的弧度大，频率也更高，人物的手臂会随之摆动。Q版的跑步姿势可以尽可能画得夸张些。

■ Q版人物跑步的特点

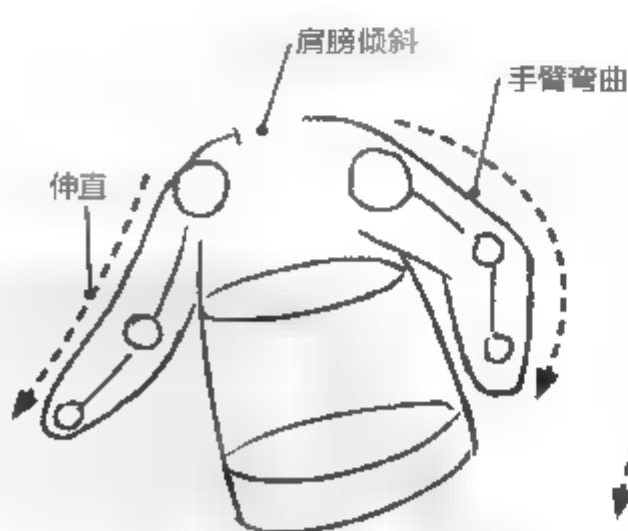
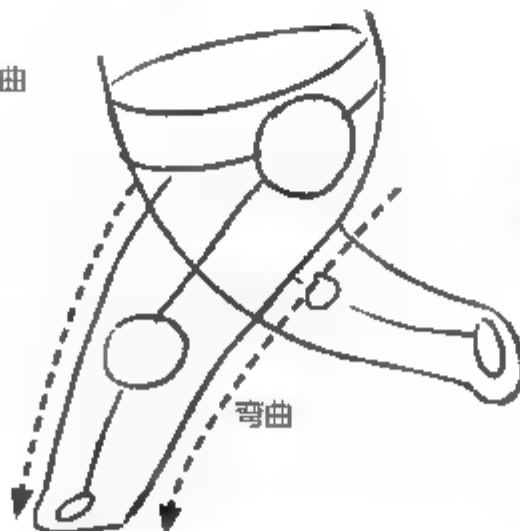
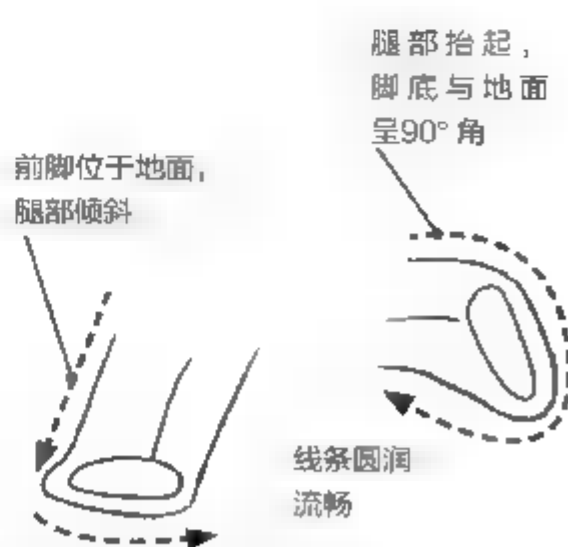
人物在奔跑时，手脚的摆动与行走相同，区别在于弧度上的变化。Q版人物在奔跑时腿步的弯曲是以弧线绘制出来的。

结构图

图中是一个正在跑步的人物结构图。人物背部弯曲，重心前移，通过腿部的前后摆动而向前快速移动。人物双手前后摆动，前腿落于地面，后腿抬起，呈奔跑时的动态。

核心知识

- **跑步时的人物手腿的动态也会前后交叉摆动。**
- **跑步中的人物动作的幅度会很大。**
- **奔跑时，人物的整个身体会前倾，重心也会向前移动。**
- **Q版人物跑步时的四肢弯曲是以弧线来表现的。**

■ Q版人物跑步时四肢的变化规律

跑步中的人物，手会摆动。为了保持平衡，手的摆动幅度会根据腿部的幅度进行相应调整。

跑步时，人物的腿步动作与行走时有区别，前脚掌不抬起而是落于地面保持平衡。

前脚掌位于地面，后脚掌抬起。脚与脚之间的距离可以表现出人物腿部动作幅度的大小。

■ 不同角度的跑步动作

正面

半侧面时，人物向前伸直的脚会显出脚底面。

半侧面

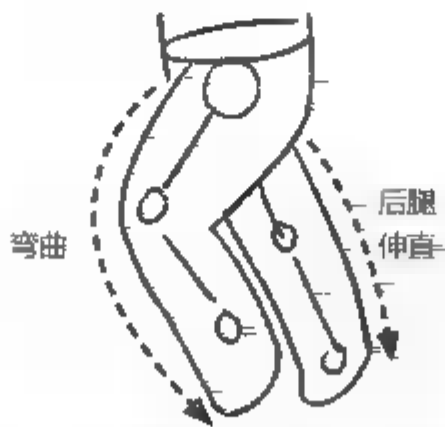
核心知识

- 跑步时的绘制也会因为角度的不同有所区别。
- 跑步的类型也有很多，例如小跑、快速的跑又或者是狂奔。这些都会影响人物四肢的幅度变化。
- 动作幅度越大，表示人物跑得越快。

侧面

侧面的人物相对于半侧面，会显得更平面一些。

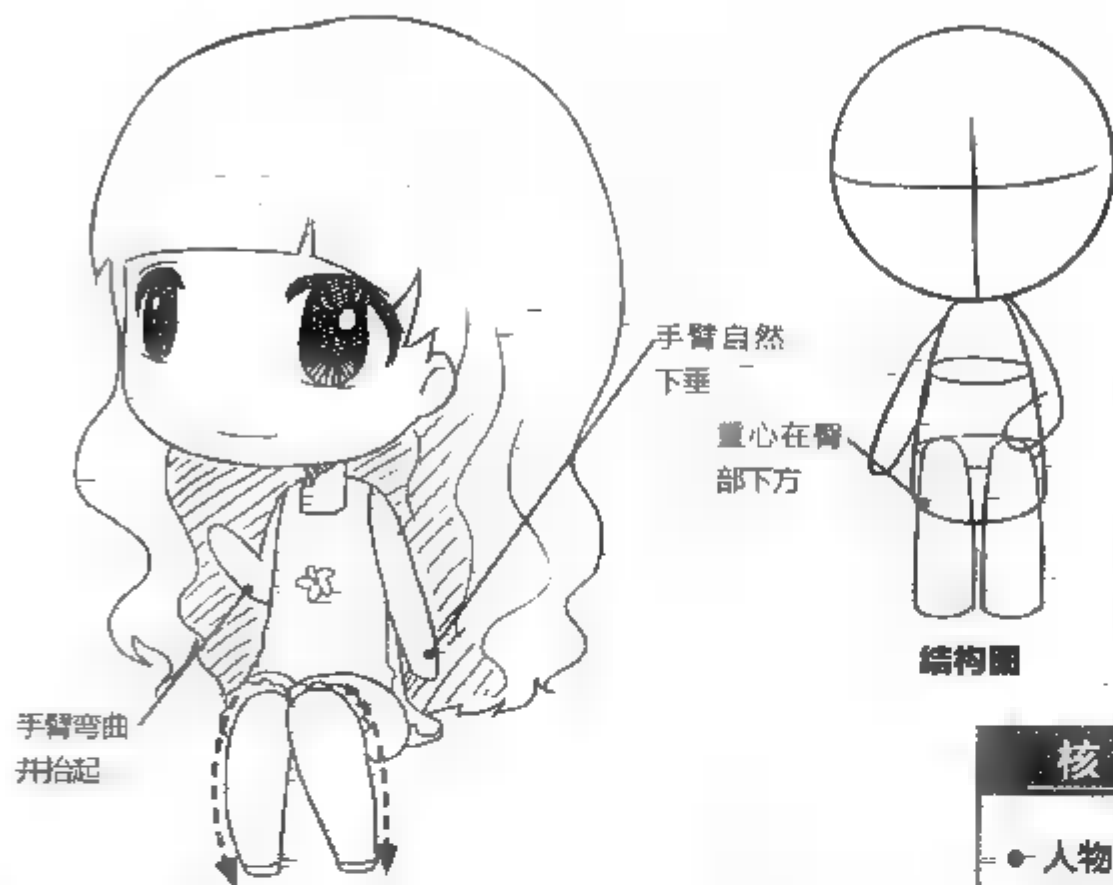
重难点分析

小跑时的人物手脚之间的距离变小，幅度依然可以很大，呈现出小跑时的动态表现。

腿部幅度减小，之间的距离不会很大，一条腿向后伸直，一条腿微微抬起，表现出小跑时的腿部动态。

手臂位于身体两侧不摆动。根据关节点勾画出手臂圆润的轮廓。同时我们可以注意到，在小跑时，手臂弯曲至人物腰间的位置。

3.2.3 坐姿的画法

当人物坐下的时候，重心会发生变化，头身的比例也会因腿部的弯曲而折叠变小。Q版人物的坐姿，与标准头身人物坐姿最大的区别在于关节点的简化。

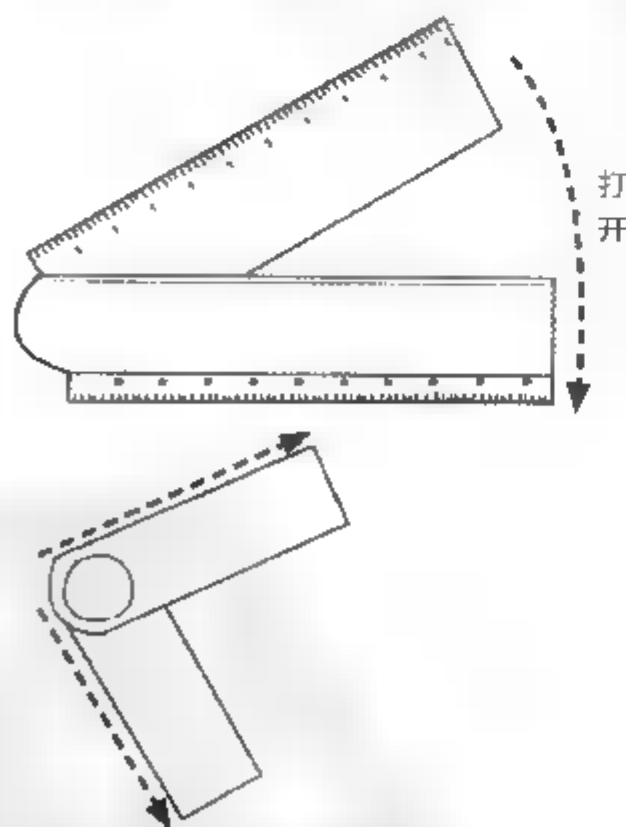
Q版人物坐姿的特点

人物坐着时，双腿会弯曲，手部的动作会更多样化。根据人物画出手的动作。

结构图

人物在正面坐下时。双膝与臀部在一条水平线上，所以双腿会挡住大部分的身体及臀部。根据人物不同的坐姿表现，膝盖也会变化。人物坐着时不影响手臂的动作，所以手臂可以根据人物和情景来设定动态。

核心知识

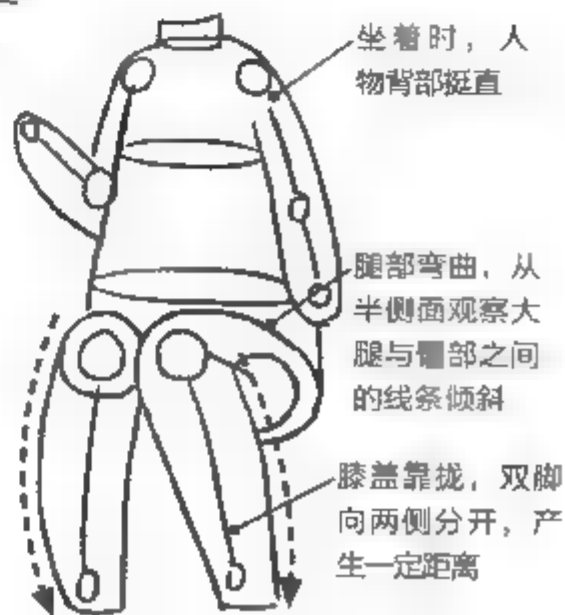
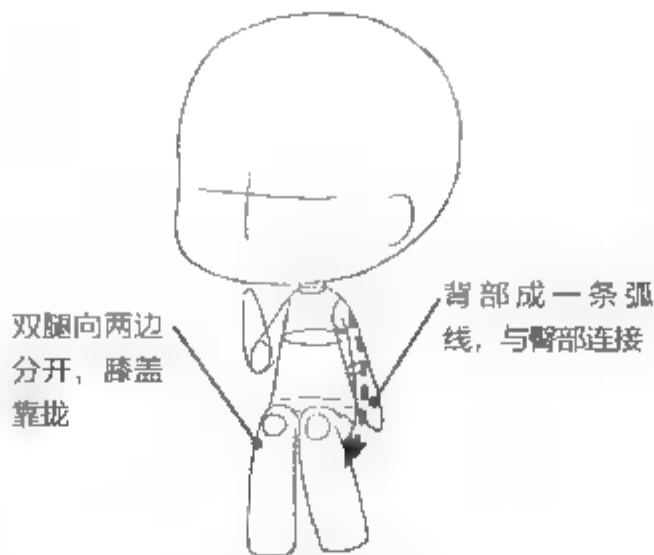
- 人物坐下时腿部会弯曲，背部挺直。
- 人物手臂的动作多样化，根据情景或者人物的心情而定。
- Q版人物坐下时的腿部可以参考折尺来绘制。
- 以圆表现出腿部的关节，一共有三个点，根据这三个活动点来表现人物坐着时的腿部动态。

Q版人物坐姿时四肢的变化规律

把折叠的尺子换一个角度，我们可以把它直接联想成为人物的腿部。

根据Q版人物的四肢，我们可以通过折叠尺子来表现腿部在坐下时的弯曲变化。

人物的腿部结构比折尺的轮廓更有曲线感，活动的关节位于膝盖。

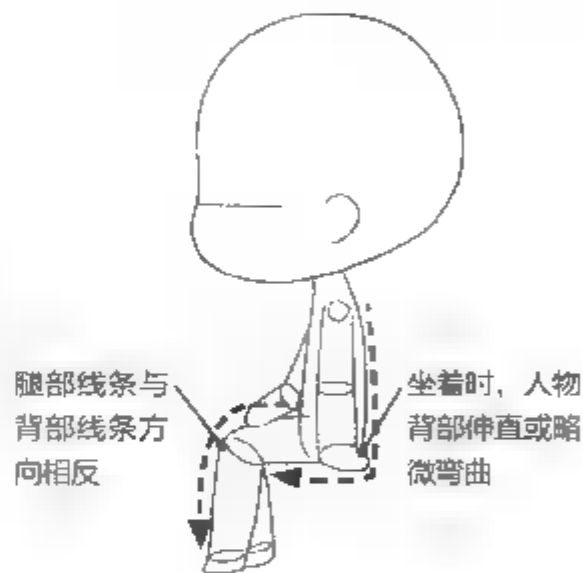
■ 不同角度的坐姿

正面

表现人物半侧面坐姿时，会显出部分的臀部曲线。

半侧面

核心知识

- 不同角度的人物坐姿是会有区别的。
- 正面的坐姿让我们看见人物的小腿，而遮挡了大腿及臀部的表现。
- 人物的坐姿多样化，常常会根据人物的性格特点以及情绪的不同来表现不一样的坐姿。

侧面

腿部线条与背部线条方向相反

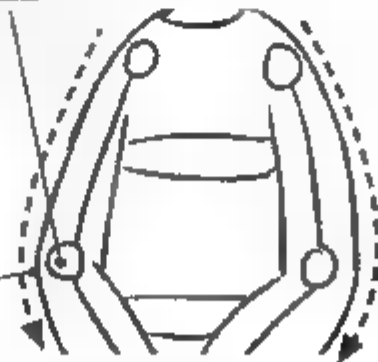
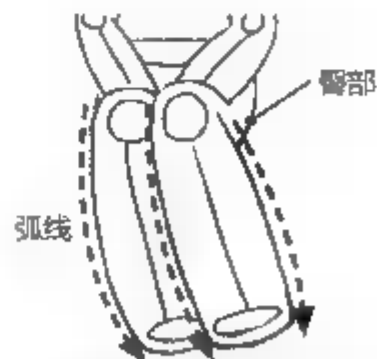
坐着时，人物背部伸直或略微弯曲

表现人物侧面坐姿时，我们可以清楚地看到背部与腿部的曲线。

重难点分析

头部自然向右摆动

人物的坐姿会根据腿部的动态发生一些小的变化，体现出不一样的感觉。不同性格的人物也会有不同的坐姿表现哦！

倾斜

正面时，双手放在大腿上，会因为透视而省略手掌的绘制。

人物腿部向一侧摆，线条平行。绘制时注意臀部的弧线会在一侧露出一小部分。

3.2.4 跳跃的画法

跳跃的姿势是一套连续的动作，其中包括了预备、起跳、腾空、落下和着地几个部分。每一个部分人物的动作都会有所变化。跳跃又分为原地起跳和跨步跳跃。我们在绘制的时候要注意并掌握不同跳跃的特点，才能画出需要的跳跃姿势。

■ Q版人物跳跃的特点

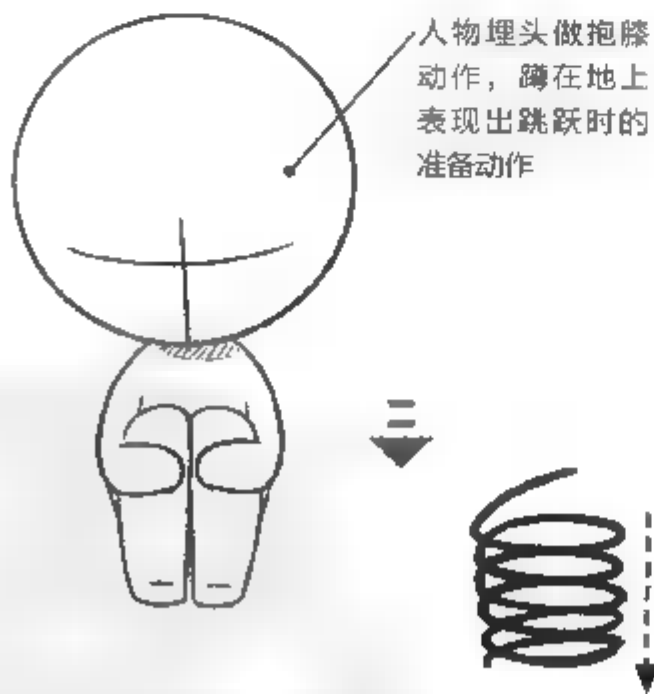
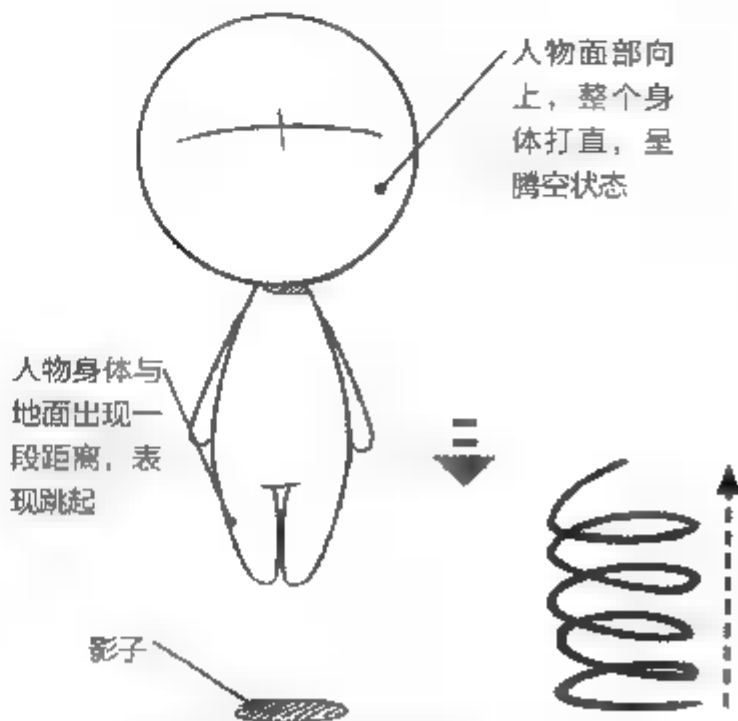
跳跃时的人物会根据不同的情况表现出腾空的感觉。图中以单脚着地，另一只脚抬起表现出轻微的跳动。

结构图

人物在跳动时，整个身体会向上移动，背部伸直，脚部会根据情况弯曲。重心点位于人物的身体下方。Q版人物会因为四肢的弱化让伸直的腿部与身体线条呈一条弧线。

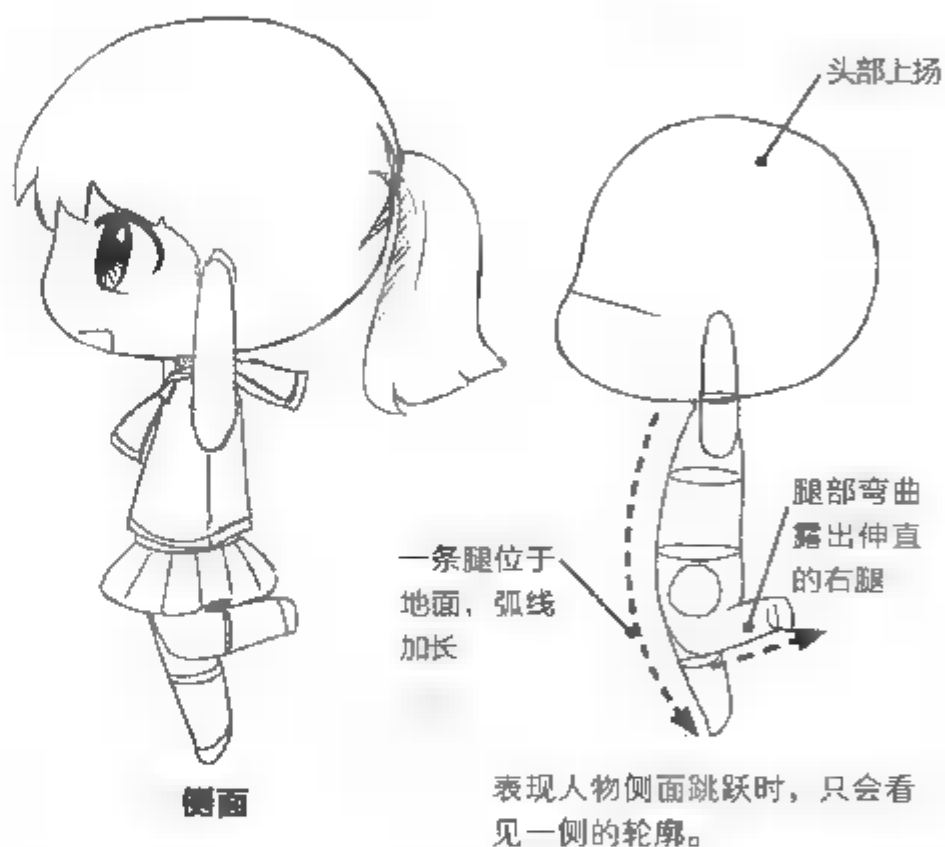
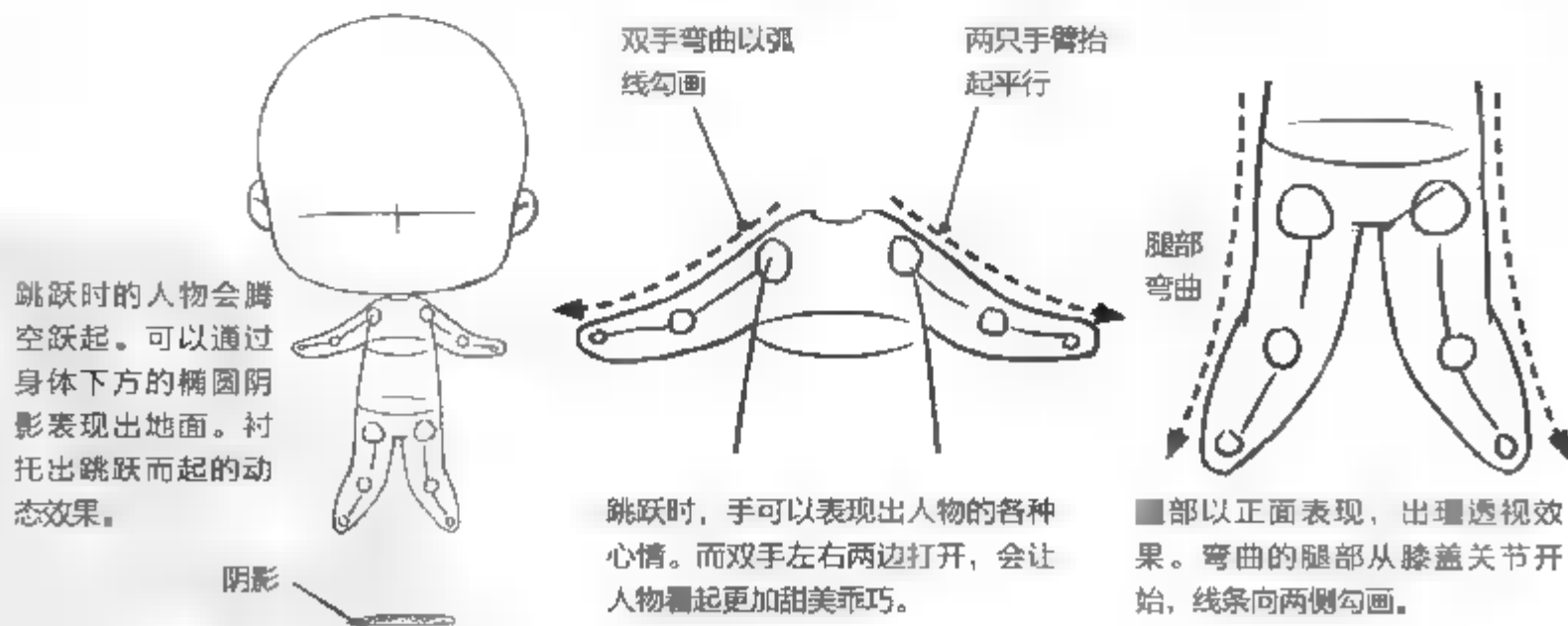
核心知识

- **Q版人物在跳跃时重心点会垂直于头部下方。而此处就是伸直的腿部位置。**
- **人物在做出跳跃的动作时，会根据跳跃的前后以弹簧的表现方法理解压下时和腾空时的动态表现。**
- **腾空的人物可以通过阴影表现出人物与地面的距离感。**

■ Q版人物跳跃时身体的变化规律

跳跃时，人物的准备动作就像压下弹簧时一样，蜷缩成一团。

跳跃时的动作就像放松弹簧后，人物腾空跃起。

■ 不同角度的跳跃动作

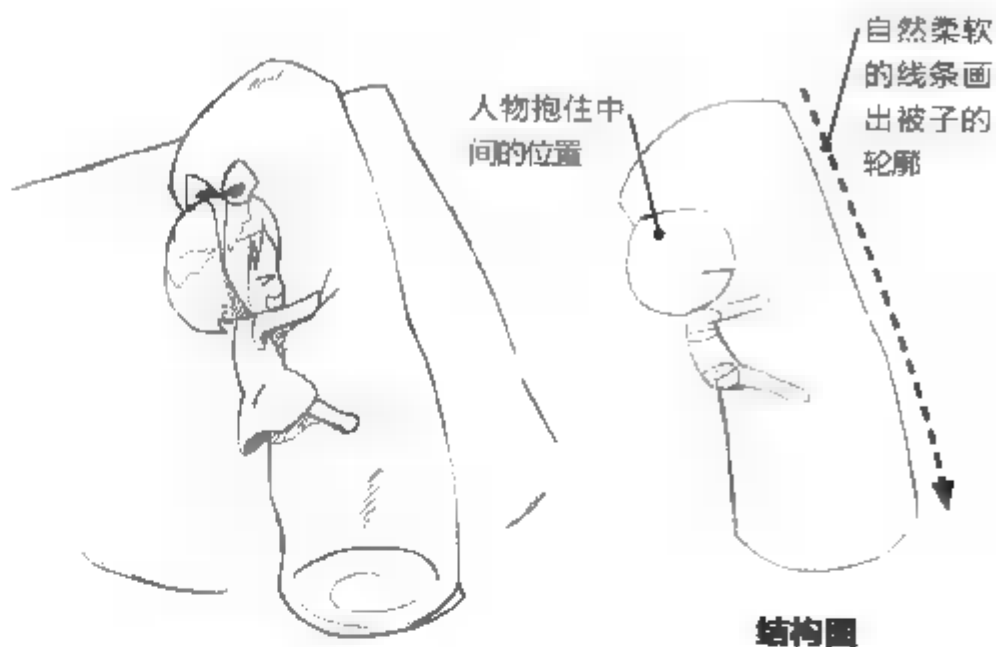
| 核心知识 |

- 根据不同角度的正侧面表现出人物的跳跃是会有区别的。
- 正面的跳跃动作让我们看见人物会因为透视而遮挡部分小腿。
- 人物的跳跃动作多样化。常常会根据人物的性格特点以及情绪的不同，来表现不一样的跳跃。

重难点分析

3.2.5 滚动的画法

滚动是指人物在地面进行的翻滚动作。滚动包括跪地、趴地、前倾、翻转等步骤，因此也是一个连续性的动作。在Q版漫画中，由于Q版人物柔软的特征，滚动会显得非常有趣，增添人物的可爱程度。

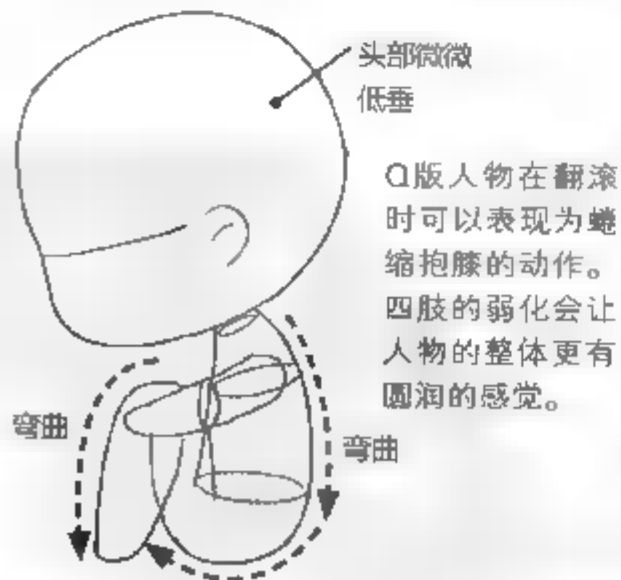
■ Q版人物滚动的特点

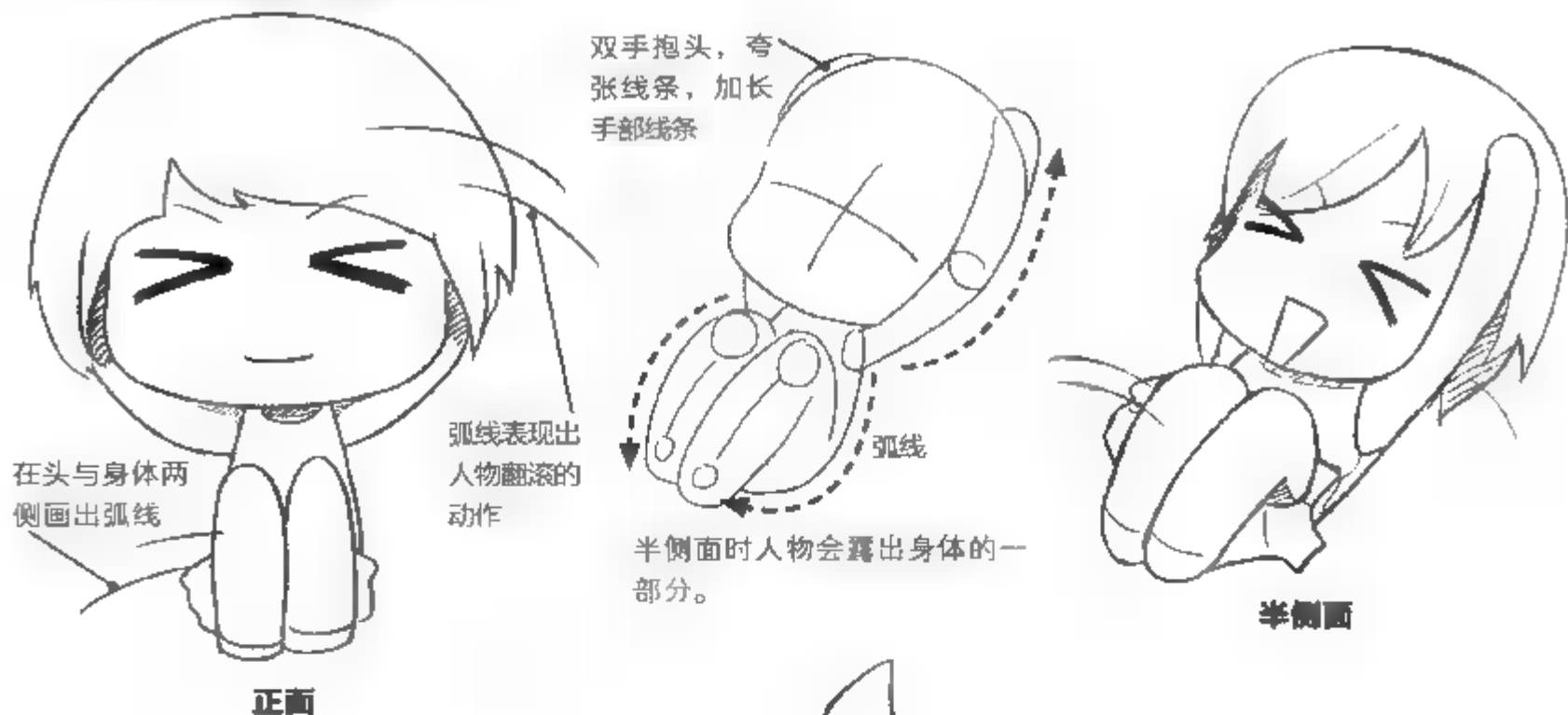
核心知识

- **滚动中的人物可以表现为抱膝的来回滚动。**
- **人物除了通过自身的动态表现出滚动的动作，还可以利用道具来表现滚动。**
- **抱膝滚动的人物会有身体弯曲的表现。背部是以一条弧线勾画出来的。**

可以利用道具让人物更可爱、更生动。

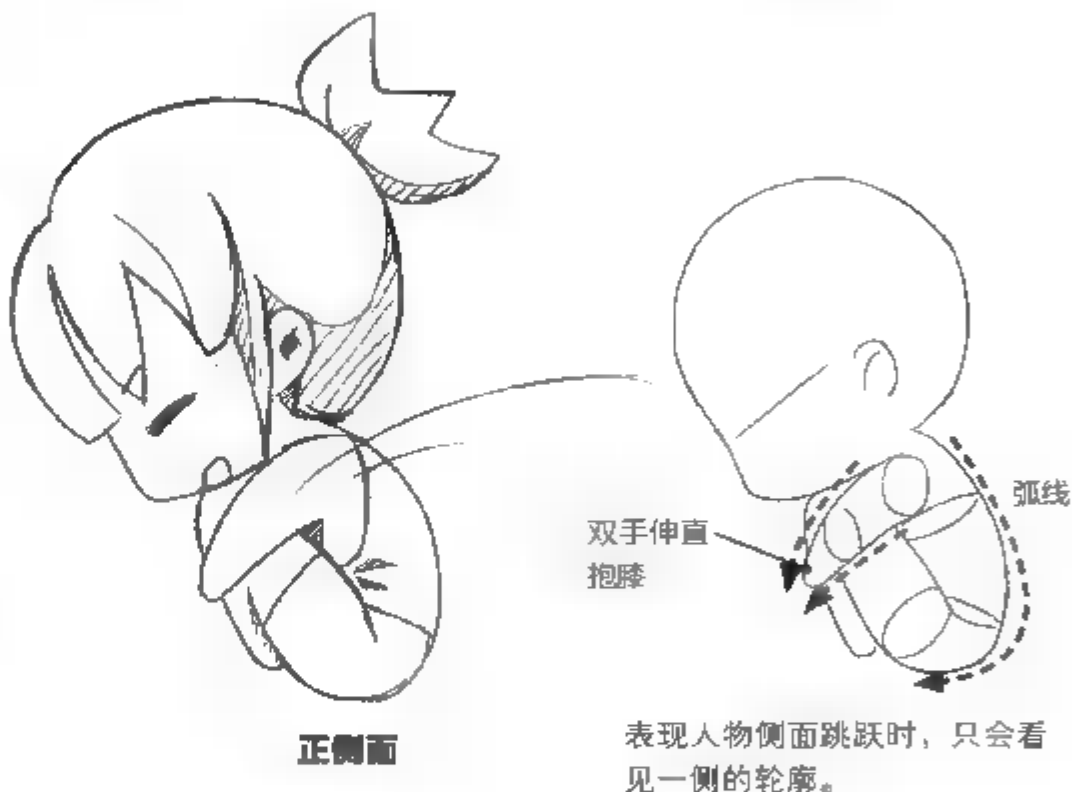
人物连续滚动时，分别会表现为半侧面、正面、侧面的角度。在绘制时，我们在表现出这三个角度后可通过弧线连接人物之间的动态，表现出人物动作的连续性。

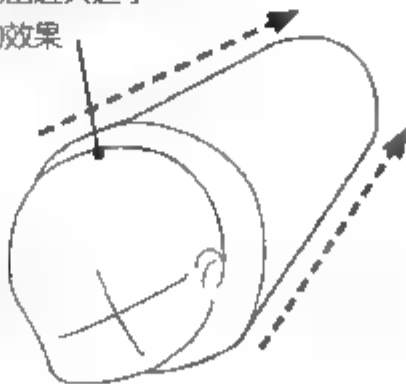
■ Q版人物滚动时四肢的变化规律

Q版人物在翻滚时可以表现为蜷缩抱膝的动作。四肢的弱化会让人物的整体更有圆润的感觉。

抱膝时的手部因为弱化而影响到长短，让Q版人物看起来更可爱，可以直接以直线画出伸直的手臂。

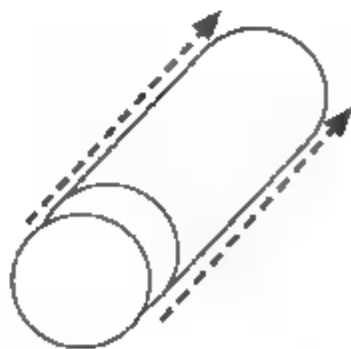
腿部的弯曲可以通过关节勾画出来。因为要滚动，所以大腿与小腿会很贴合。

■ 不同角度的翻滚动作

核心知识

- 不同角度的人物的滚动是会有区别的。
- 正面的翻滚动作让我们只能看见人物的小腿部分，这一点与坐姿相似。
- 翻滚的动作在Q版中可以表现为人物被裹在某个物品中来回滚动的样子。

重难点分析

人物除了自己的动态表现出滚动，还可以通过道具来表现出滚动的样子。

人物结构

人物被裹在被子里时，身体会被遮挡，露出的头部以圆来表现。

几何表现

包裹人物滚动的状态，可以圆球与圆柱体的结合来体现。

3.3 通过基本动作进行夸张演绎

在了解了基本动作之后，我们还可以对这些动作进行夸张演绎，以表现更多的动作。本小节将讲解这些夸张动作的画法，例如从走路到飞奔、从跳跃到飞天以及从滚动到旋转的画法。下面就让我们一起来学习吧。

3.3.1 从走路到高速飞奔的画法

走路和飞奔是两个动作，但这两个动作也可以是连续的。在Q版中，走路和飞奔的变化过程，不仅可以用普通的方式表现，也可以运用夸张的手法来表达奔跑的速度。

■ Q版人物高速飞奔的特点

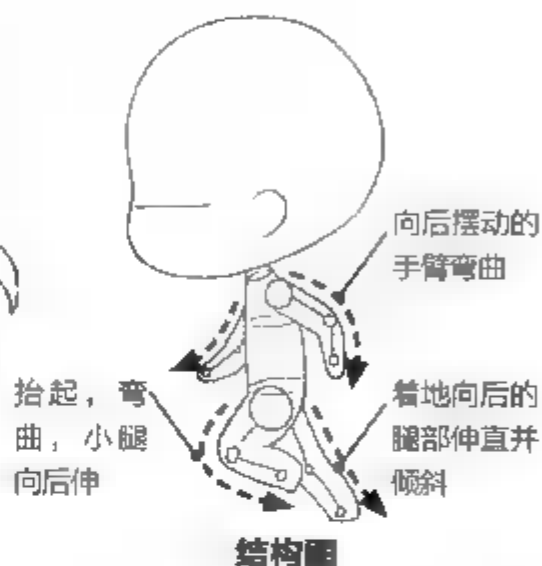
| 核心知识 |

- **飞奔时的人物重心前移，整个身体也会随着重心的改变而前倾。**
- **人物在飞奔时，手臂会摆动得十分厉害，与行走时的手臂动作形成鲜明的对比。**
- **根据走、小跑、飞奔的不同程度，人物肢体幅度也会随之改变。**

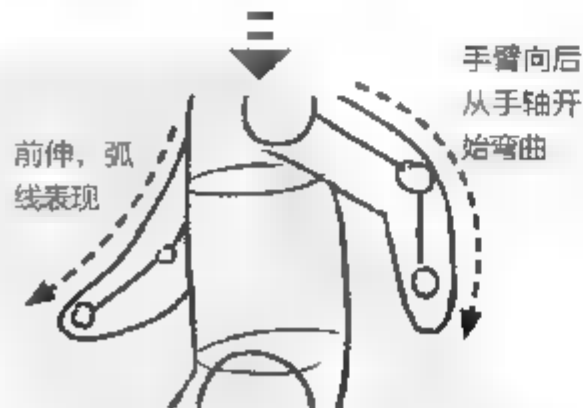
向后摆动的手臂弯曲

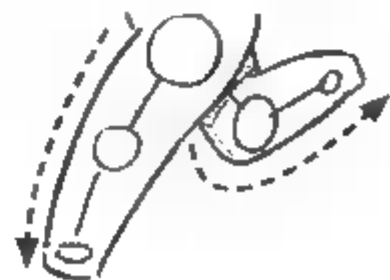
抬起，弯曲，小腿向后伸

着地向后的腿部伸直并倾斜

结构图

飞奔中的人物整个身体呈一条斜线表现。配合腿部大幅度的动作而呈现出飞奔的感觉。

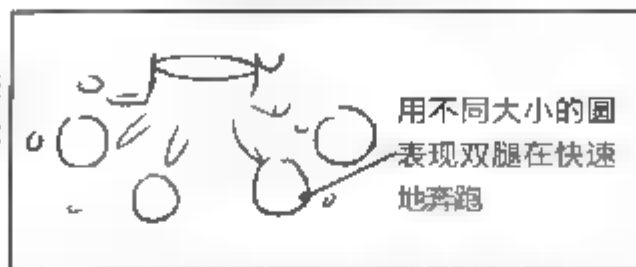
■ 手臂动作变化的方法

走路时的手臂相对弧度较小较为自然。

飞奔时，手臂的弧度增加，表现出挥动时的力度加大。

奔跑时一条腿向前伸直，另一条腿向后弯曲超过90°角。两腿之间距离越大，弯曲幅度越大，跑得就会越快。注意Q版人物腿部弯曲也以圆润的线条勾画出来。

腿部动作变化的方法

走路时腿部结构图

走路的动作

行走中的人物动作幅度不会太大，以自然的动作表现出四肢的摆动。同时，行走中的人物背部会挺直。

飞奔时腿部结构图

改变脚的绘制，简化脚的细节，可以直接变成一团圆圈的夸张手法。

飞奔的动作

以圆代替的腿部会让人物看起来是快速地交换腿部，表现出相当快的速度。

不同高速飞奔的表现

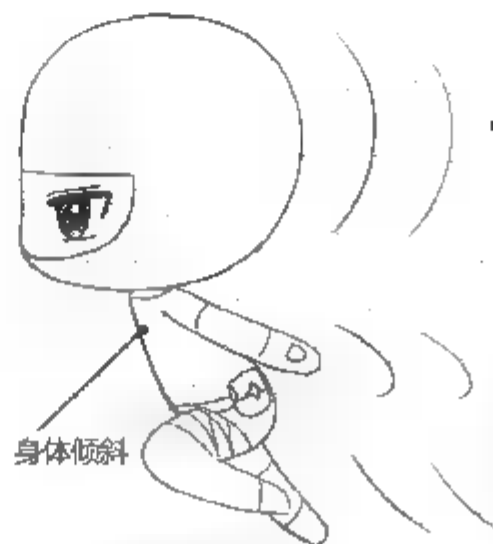
核心知识

- 在Q版中，表现飞奔的动态还可以以夸张的手法绘制。通常我们以圆来代替腿部运动，可以更好地呈现出人物速度之快。
- 根据不同的角色以及人物的情绪，我们可以绘制出不同效果的飞奔时的人物。

通过人物的面部表情体现出人物的情绪，再运用夸张的绘制手法，夸张腿部表现，体现出人物情绪激动、兴奋地狂奔效果。

兴奋地奔跑

人物以正面的头部与上半身结合侧面的腿部让整个奔跑的动态更戏剧化。配合上表情体现出人物吃力的样子。头发和衣服的摆动呈现出人物相当快的奔跑速度。

痛苦地逃跑

在表现忍者奔跑时，还可以在人物身体在后方勾画出几条简单的线条，强调出人物速度之快。

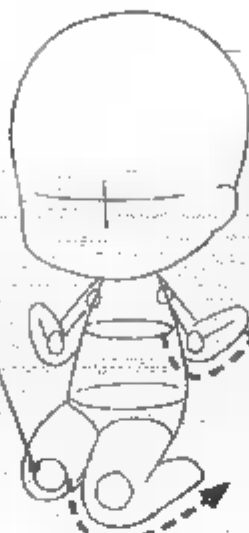
忍者的快速奔跑

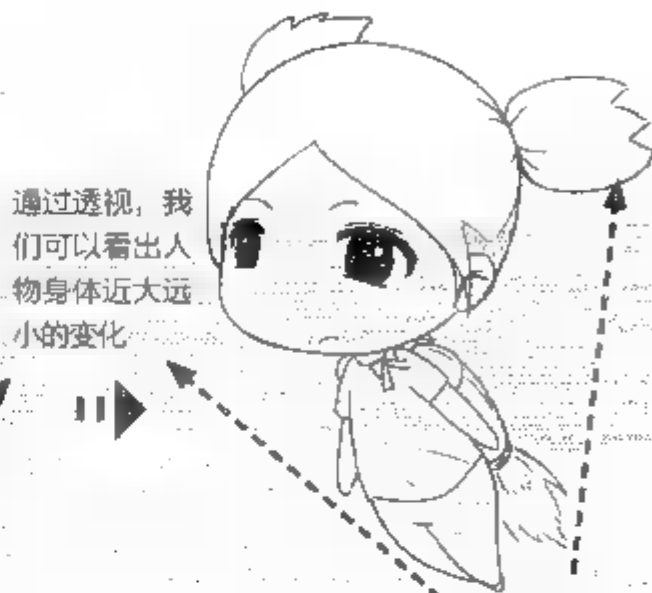
3.3.2 从跳跃到直冲云霄的画法

跳跃分为向上跳和向前跳，这两种跳跃都可以产生延伸的后续动作。例如夸张为像礼花或火箭一样直冲云霄的动作，这时候Q版人物的身体会相应地发生夸张、变形等变化。

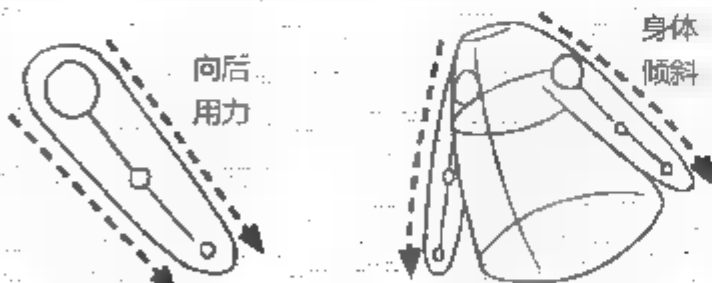
Q版人物直冲云霄的特点

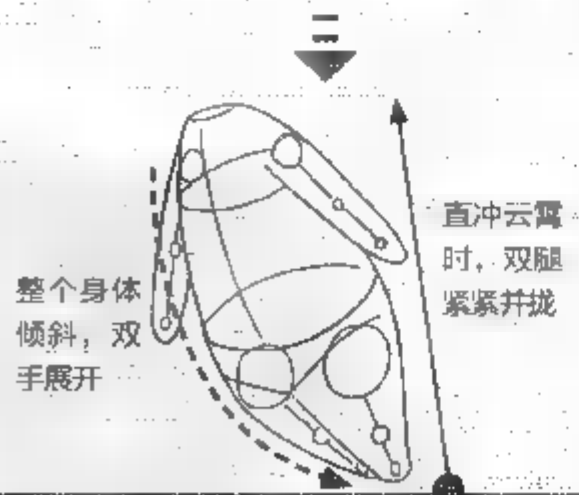
普通跳跃

普通跳跃时，人物双手和双腿都会弯曲抬起，根据不同的表情体现出人物情绪变化，而人物头部会与地面垂直。

人物结构

上图是左侧人物的结构图，我们可以看到四肢关节点的变化。根据人物的关节点画出普通的跳跃动作。

直冲云霄

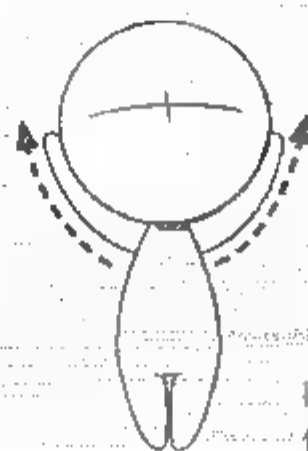
直冲云霄时，人物的双腿合拢，双手自然垂于身体两侧，身体倾斜。另外，还可以画出火焰等道具，表现人物在直冲云霄时的冲击力。

手臂动作变化的方法

起跳时的手向后，表现人物用力的样子。

手臂与上半身结合，更能表现出用力的动作。

人物的身体呈圆锥形。腿部缩小，臀部和腹部线条向外，表现出弧度和透视感。

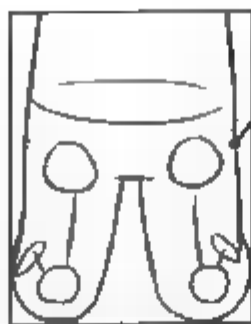
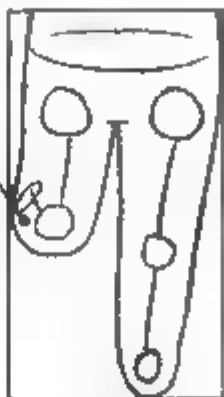
核心知识

- 普通的跳跃动作增强后可以表现为直冲云霄的动态。
- 直冲云霄时，人物身体倾斜，双腿伸直。
- 直冲云霄的人物双手向后用力可用伸直表现出来。

重难点分析

在表现冲上云霄的动作时，人物手臂向上伸。手掌可以有两种表现方式。

■ 腿部动作变化的方法

双腿跳跃

双脚同时蹬地向上跳起。跳起时双腿会弯曲抬起。通过正面的透视，只能看见人物大腿的轮廓。

腿部结构图

腿部结构图

单腿跳跃

单脚弯曲，另一条腿伸直着地，跳起时的动态会比双腿跳表现得更加柔和一些。

■ 不同直冲云霄跳跃的表现

右图中是一个穿着舞蹈服装跳着舞的人物。一条腿向后伸直，另一条弯曲抬高，显得更加的戏剧化。

舞蹈的跳跃

核心知识

- 跳跃时的人物动作可表现为双腿跳和单腿跳两种表现方式。
- 跳跃可以表现为常见的跳跃动作，也可以表现为表演或舞蹈的跳跃动作。
- 直冲云霄时，可以增加背景来刻画人物的表现强度。

直冲云霄的动作表现于人物整个身体的倾斜，双手向上高高举起，双腿伸直，整个身体呈现出向上的斜直线的形态。再配上云朵，可以呈现出人物直冲上天空云端的效果。

人物双腿弯曲，手臂高举，头部抬起，配合上表情，体现出人物愉快的心情，可表现为胜利时的跳跃动作。

双腿跳时，人物身体也会略微向后弯曲

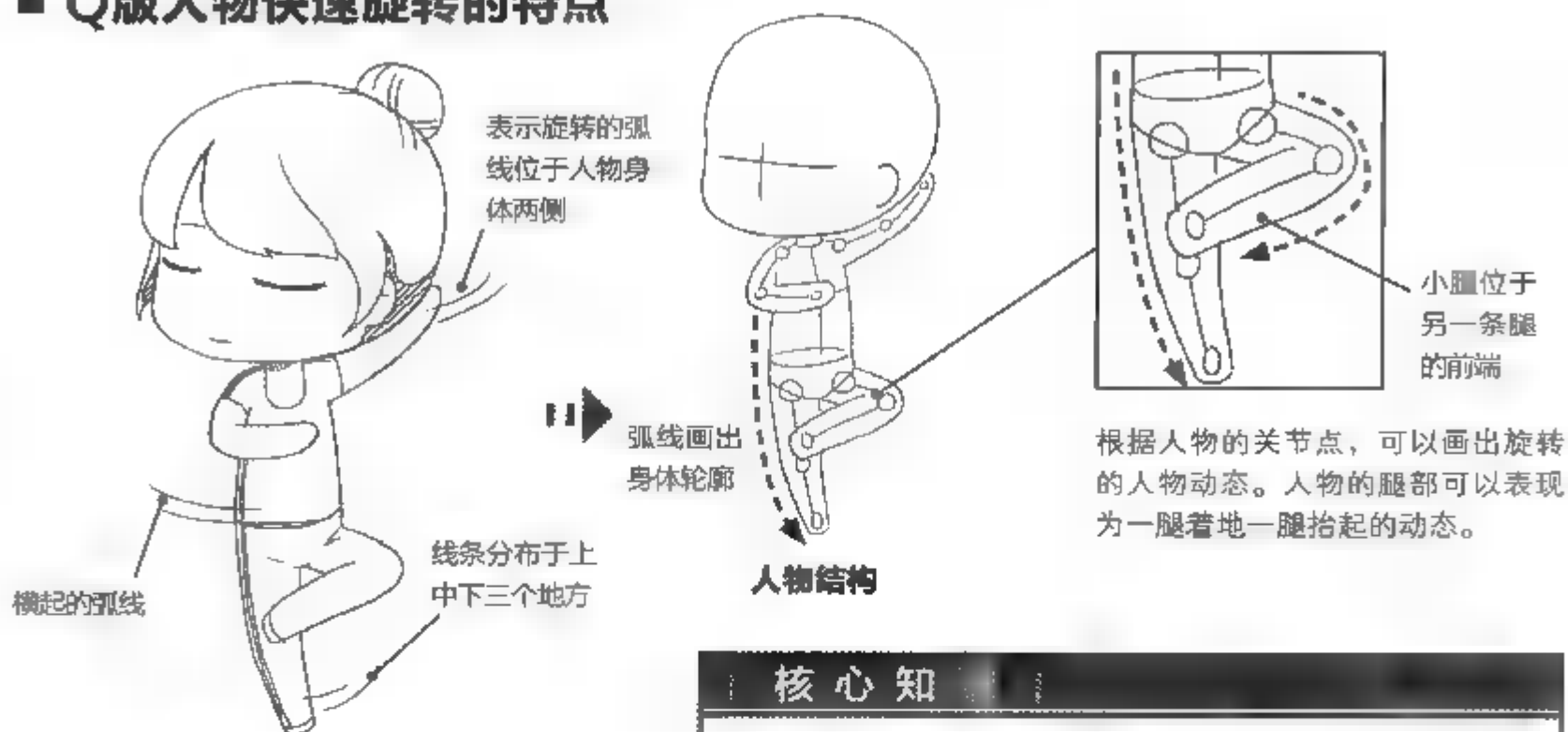
胜利的跳跃

在腿部的两侧添加向下扩张的直线，可以增强人物的冲击力

直冲云霄

3.3.3 从滚动到快速旋转的画法

Q版人物做出滚动动作的时候，为了夸张地表现滚动的速度，通常会用添加辅助线、简化人物身体轮廓的方式来表现快速旋转的程度。

■ Q版人物快速旋转的特点

旋转的人物

旋转中的人物至少要有一条腿伸直着地。在人物的身体两侧还可添加弧线增强旋转的动态表现。

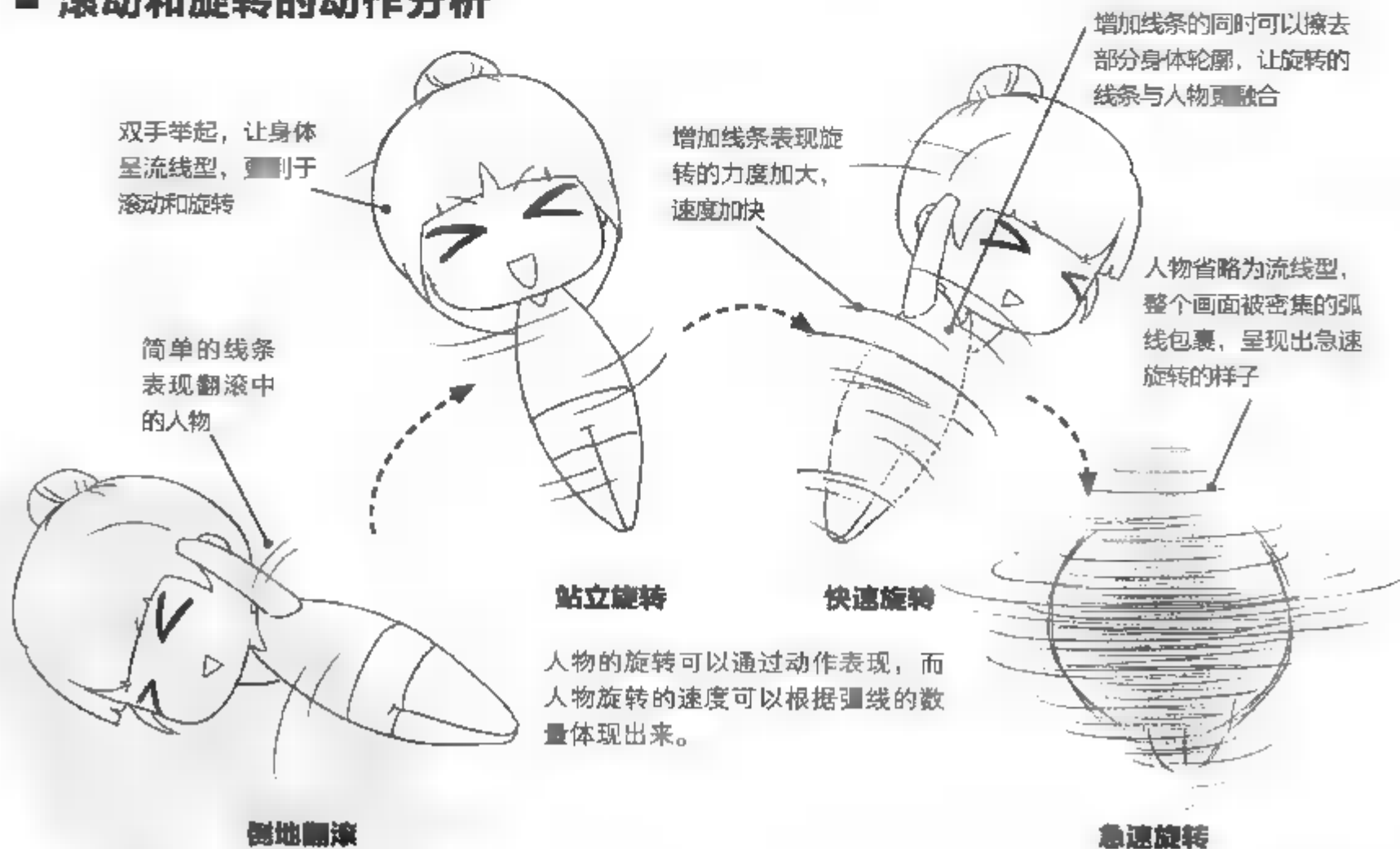
根据人物的关节点，可以画出旋转的人物动态。人物的腿部可以表现为一腿着地一腿抬起的动态。

核心知识

- **人物旋转时，可以表现为双脚或单脚着地。**
- **绘制旋转中的人物时，可以在身体周围画出弧线，表现人物旋转的动作。**
- **人物旋转越快，表现旋转速度的线条就会越多。**

■ 滚动和旋转的动作分析

站立旋转　**快速旋转**

人物的旋转可以通过动作表现，而人物旋转的速度可以根据弧线的数量体现出来。

侧地翻滚　**急速旋转**

运用辅助线制造旋转的效果

不多的线条表现普通的旋转动作

多根线条

多根线条可以体现出人物旋转的速度

多根线条

人物只是表现出旋转的动作肯定是不够的，在漫画中，我们可以通过绘制出一些简单的线条来强调人物的动作，这样会有更好的动作表现。

人物+辅助线

通过人物与线条的结合，我们可以直观地看出人物是在旋转。

根据画出的旋转线条，我们可以擦掉人物身体轮廓的部分线条，让弧线和身体融为一体，使整个画面更自然

人物旋转成圈

不同飞速旋转的表现

核心知识

- **运用旋转的辅助线与人物结合，适当地去除人物身体上■部分线条，可以让画面更自然。**
- **绘制表现人物的旋转■很多。可以是■蹈动作，也■以是特技。**
- **空中翻滚也是旋转的一种。绘制时，可以■弧线在人物周围画上圈。**

左图是一个正在跳舞时做出旋转动作的人物，■■人物身体周边添加弧线，可以表现出旋转的速度

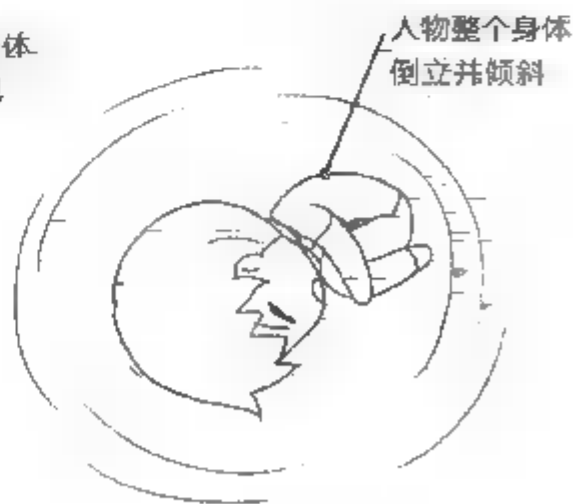
脚尖立于地面旋转

舞蹈的旋转动作

右图是一个在做倒立动作的人物。根据动态添加出表示旋转动作的线条，同时擦去身体部分线条，可以表现出高速的旋转。

擦去部分身体线条的表现

重心点在手部

倒立的旋转动作

人物整个身体倒立并倾斜

翻滚的旋转动作

人物抱着双■，表现空中翻滚的动作。旋转的线条围绕人物整个身体，以画圆的方式表现出来。

Q版人物的经典动作

Q版漫画中，有许多经典的小动作可以增添人物的可爱程度。根据基本动作中的关键点进行夸张处理，让人感觉有趣又不失可爱。

3.4.1 经典的睡觉动作的画法

睡觉的动作属于生活中的基本动作，睡觉的姿势各不相同，常见的姿势有仰卧、侧卧、斜躺等。Q版人物在睡觉的时候，身体处于放松的状态，在绘制的时候可以体现出这种全身松弛的感觉。

■ Q版人物的睡姿特点

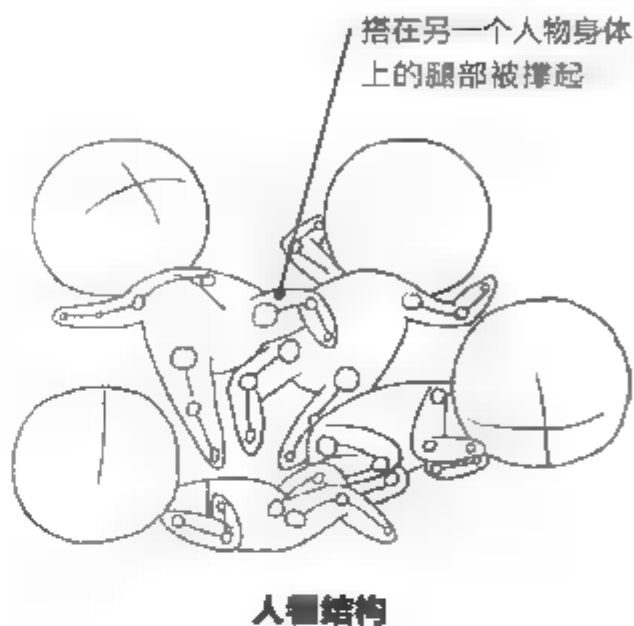
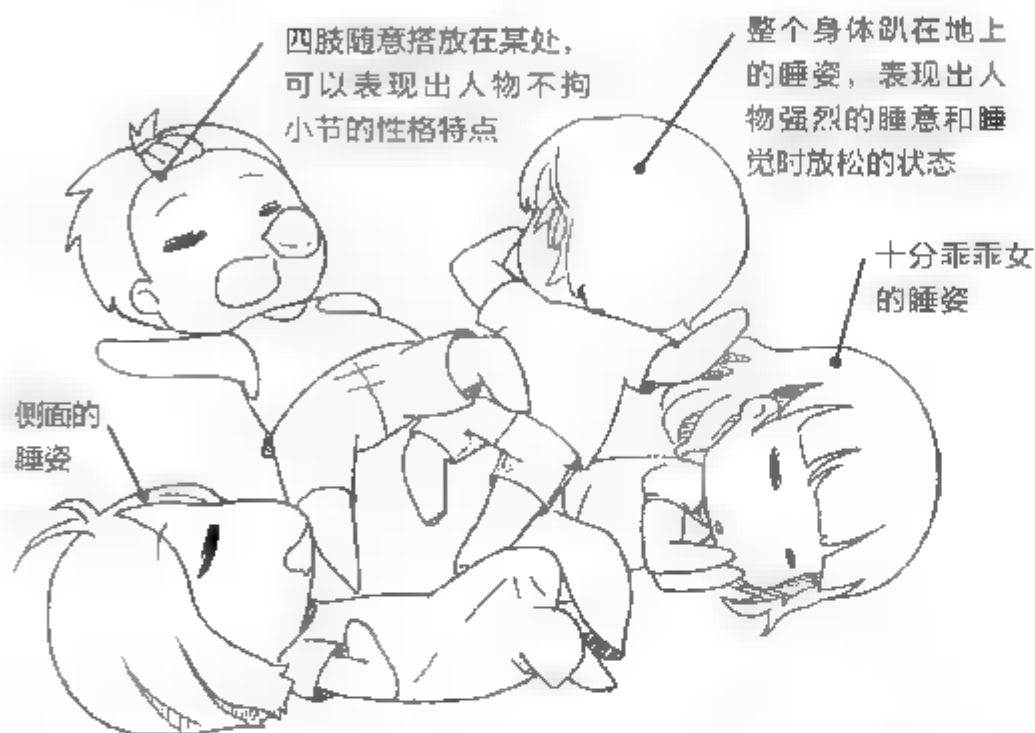
四肢随意搭放在某处，可以表现出人物不拘小节的性格特点

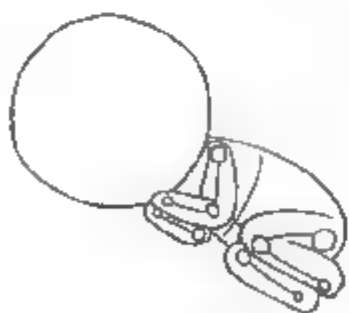
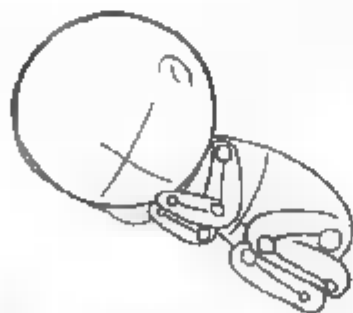
整个身体趴在地上的睡姿，表现出人物强烈的睡意和睡觉时放松的状态

十分乖乖女的睡姿

侧面的睡姿

搭在另一个人物身体上的腿部被撑起

人物结构

人物睡觉时通常是平躺于某处，整个身体会自然放松。

无论是写实人物还是Q版人物，角色都会根据自己的性格特点表现出不同的睡姿。

核心知识
● 根据人物不同的性格，睡姿也会各不相同。 ● 人物斜躺时，只表现出一面的身体轮廓，另一面与地面接触而被遮挡。

■ 斜躺动作的画法

1. 运用圆画出人物头部及身体的轮廓。

2. 根据圆细化出Q版人物的脸部轮廓和面部十字线。

3. 继续画出人物头发和衣服。

4. 根据十字线，画出面部的五官。

5. 最后去掉辅助线和结构，细化人物线条，完成绘制。

■ 仰卧动作的画法

1. 运用圆画出人物头部及身体的轮廓。

2. 根据圆细化出Q版人物的脸部轮廓和面部十字线。

3. 继续画出人物头发和衣服。

4. 通过十字线，画出面部五官。

核心知识
● 仰卧时的人物面部朝上，背部朝下。 ● 运用符号和特效的绘制可以增强人物睡觉时的沉睡度。 ● 表现人物睡觉时的打鼾声也可以通过符号“Z”来表现。

5. 最后去掉辅助线和结构，细化人物线条，完成绘制。

■ 运用符号和特效绘制睡觉的动作

“Z”字

鼻涕泡

可以通过符号来表现人物的沉睡。添加了符号的人物会更加丰富有趣。

上图是一个未添加符号的人物。接下来我们将结合以上的符号来表现熟睡中的Q版人物。

增加了符号的人物，画面立刻丰富了起来。人物在表现熟睡时的状态也更加直观明了了，同时也增添了不少趣味性，让人物更加可爱。

3.4.2 顽皮搞笑的吃饭动作的画法

吃东西是常见的动作之一，可以通过表现人物吃东西的动作体现人物性格。我们在绘制Q版人物吃东西的动作时可以尽量体现出顽皮搞笑的一面。

■ Q版人物基本吃饭动作的特点

首先我们要画出人物坐着时的结构，再根据人物结构画出桌子和餐具。

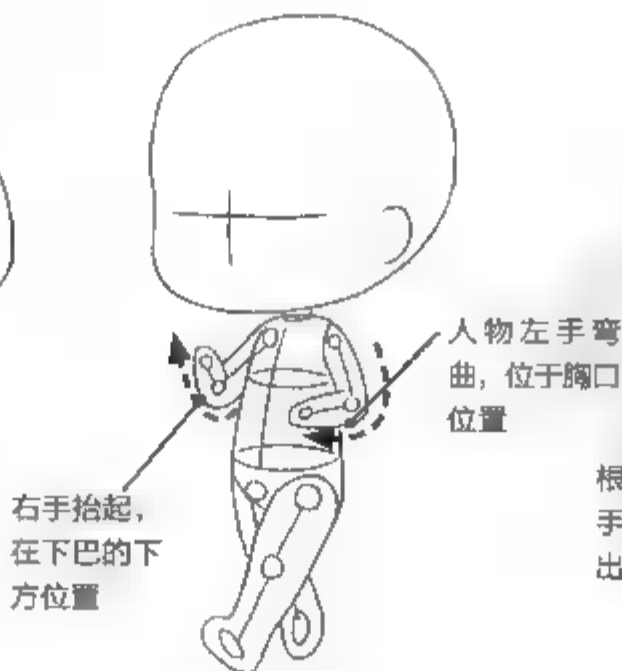
吃饭的动作

吃饭时，通常人物会坐在桌面前。左手放在桌子上，或者扶住餐盘，右手拿着筷子进食。这都是最常见的吃饭动作。

核心知识

- 吃饭时，人物以坐着的姿态，通常右手拿起筷子，左手扶住餐盘。
- 吃饭和吃甜食时的动作表现不一样。
- 人物在行走时，也可以表现出吃东西的动作。

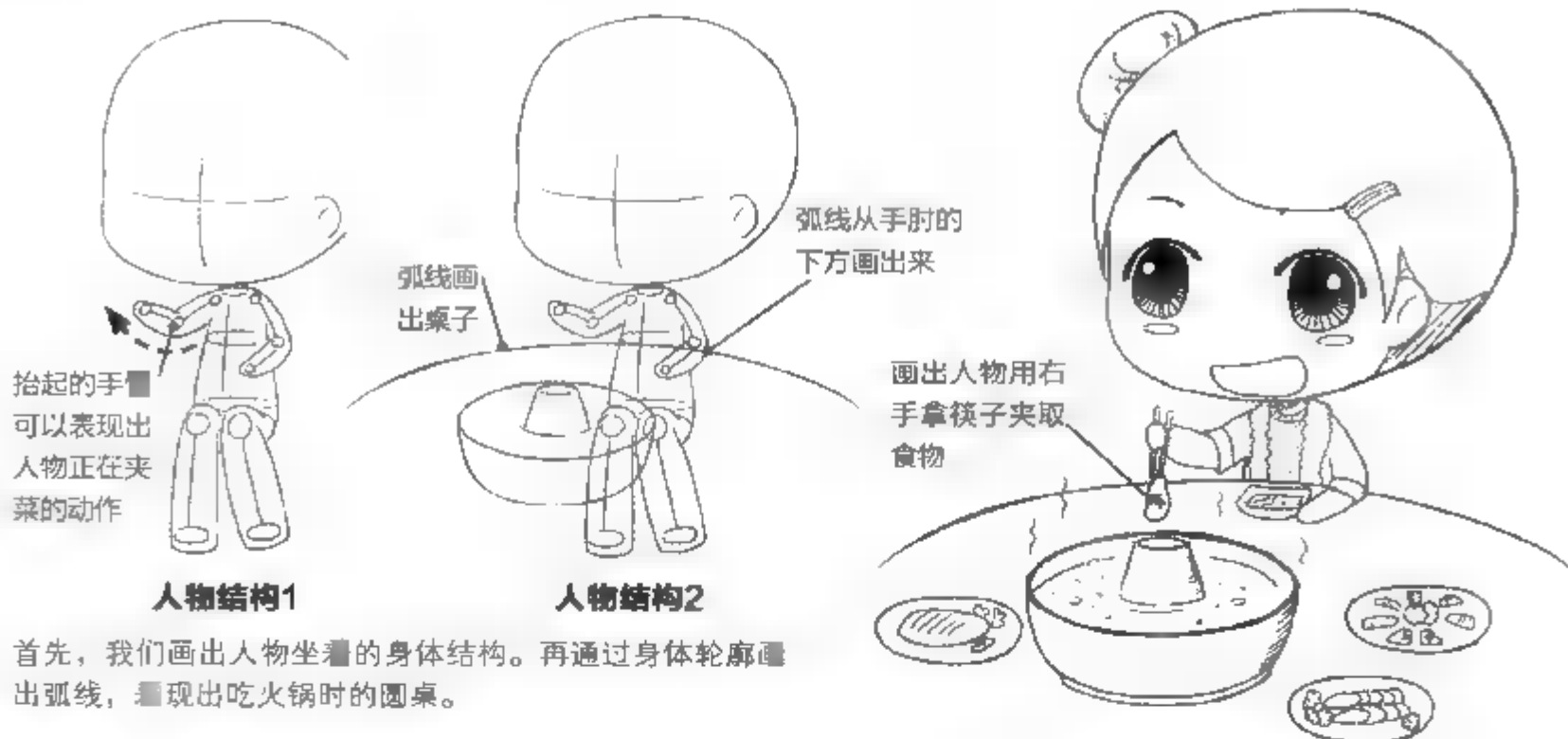
■ 吃甜食动作的画法

吃零食的女生

人物结构1

吃甜食时，人物可以表现为一边行走，一边用手拿着食物进食。

人物结构2

通过画出的人物结构，在人物的右手上画出放零食的盒子。

■ 吃火锅动作的画法

首先，我们画出人物坐着的身体结构。再通过身体轮廓画出弧线，表现出吃火锅时的圆桌。

在绘制人物吃东西时，我们要注意，人物拿筷子吃饭的手总是右手。通过画出的结构我们可以细化出人物的细节，同时擦掉被桌子遮挡住的部分身体，然后添加出丰富的食物。

核心知识

- **吃火锅时的人物动作与吃饭时的人物动作相似。**
- **Q版人物可以运用夸张的手法，表现出快速吃饭的样子，增加画面的趣味性。**

■ 运用特效绘制吃饭的动作

改变人物手臂的画法，以圆代替表现出快速吃饭的动作。

以不同大小的圆画出人物的手臂，夸张化Q版人物吃饭时的动作，加快了人物进食的速度表现。

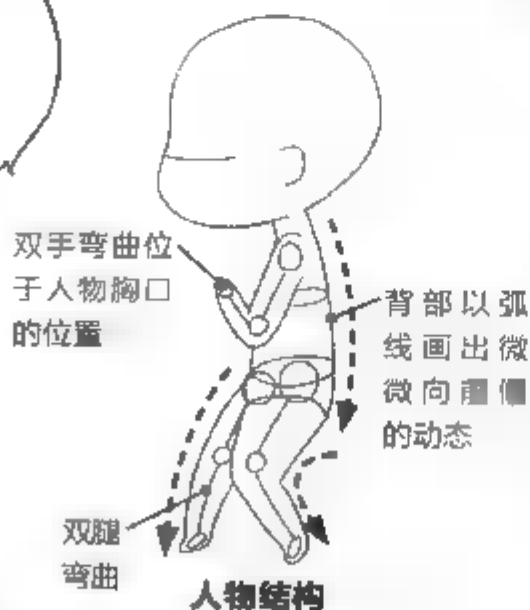
3.4.3 蹑手蹑脚的走路动作的画法

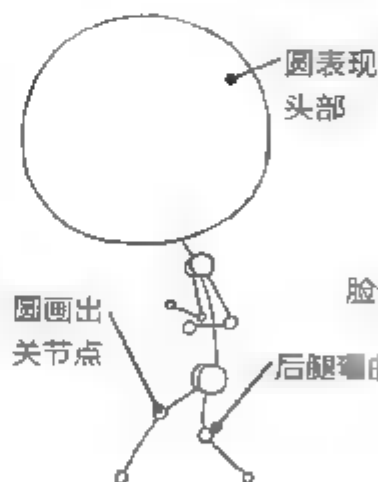
Q版人物的行为常常会很滑稽，走路的时候也是一样。运用夸张的手法，把人物蹑手蹑脚走路的动作发挥得淋漓尽致，让人忍俊不禁。

■ 蹑手蹑脚动作的特点

人物蹑手蹑脚的行走时，会表现出谨慎小心的模样。

核心知识
● 人物在蹑手蹑脚行走时，双腿都会弯曲，表现出小心谨慎的样子。 ● 通过关节点和线条的结合，可以先表现出人物动态，再进行逐步的细画。 ● 没有情绪的人物在蹑手蹑脚行走时表情会比较平淡。

■ 蹑手蹑脚动作的画法

没有情绪的人物在表现蹑手蹑脚行走时，表情会比较平淡。

■ 蹑手蹑脚动作的绘制流程

1. 运用关节点画出人物动态。

2. 根据关节点画出人物身体轮廓。

3. 根据人物轮廓画出头发和服装。

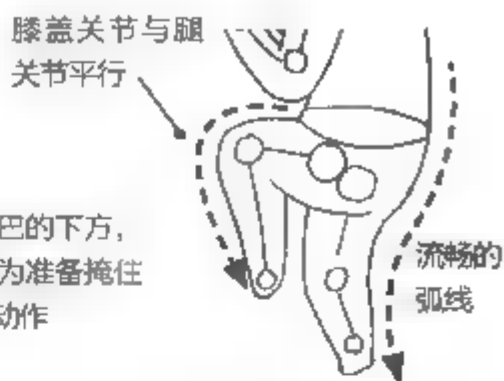
4. 去掉人物辅助线，细化线条，完成绘制。

■ 恶作剧行走动作的画法

恶作剧的动作

正在恶作剧中的人物行走时也会表现出小心翼翼的动态。

人物上半身结构

人物双手弯曲，抬起的手臂高低表现不一致，我们可以看见右边的部分手臂。

人物下半身结构

向前迈进的腿部弯曲，并且高高抬起，后腿也表现出弯曲的样子，脚掌立于地面。整个动态表现出小心谨慎的样子。

■ 惊恐时行走动作的画法

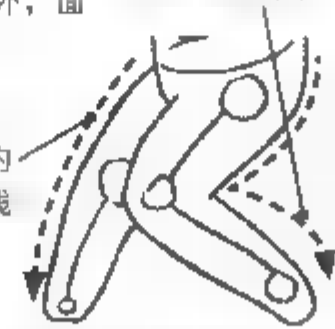
核心知识

- 恶作剧时的人物在表现出奸诈的笑容时也会表现出蹑手蹑脚的动作。
- 惊恐中的人物会因为害怕而瑟瑟战栗，可以通过双膝靠拢表现出人物害怕时蹑手蹑脚的行走动作。

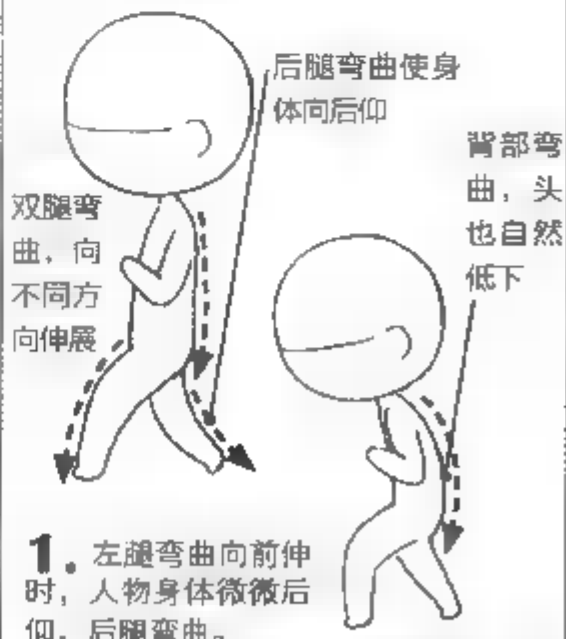
惊恐的动作

惊恐时的人物在表现行走时，除了小心谨慎的动作以外，面部会表现出畏惧和恐怕。

人物上半身结构

在惊恐时，人物会因为害怕而表现出用手捂住胸口的动作。

人物下半身结构

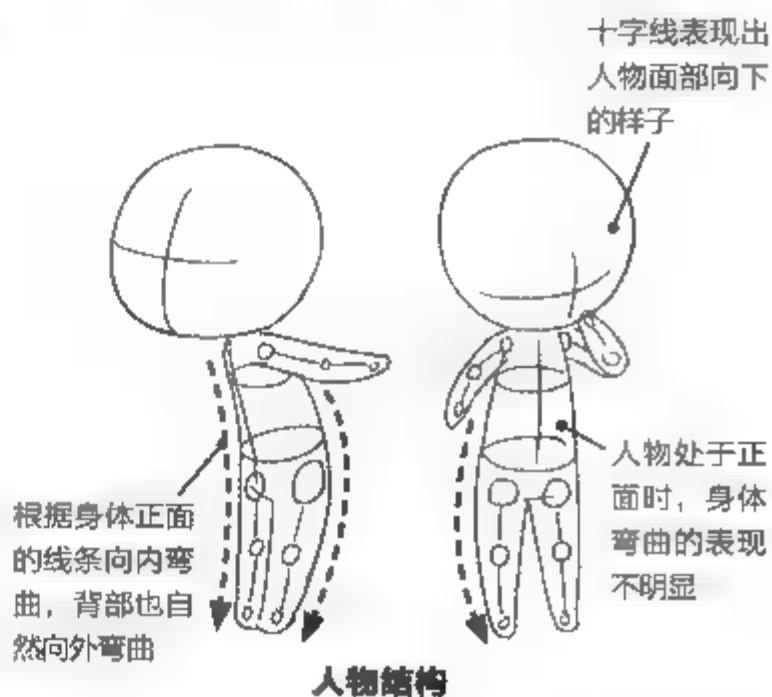
惊恐时的人物腿部会因为颤抖而瘫软，膝盖会自然靠拢。

重难点分析

1. 左腿弯曲向前伸时，人物身体微微后仰，后腿弯曲。

2. 人物腿部向下压的同时，后腿伸直让身体可以向前移动。

3.4.4 夸张的打喷嚏动作的画法

打喷嚏是人的呼吸器官受到刺激时侧出的生理反应，人们常因为生病、吸入刺激的东西而打喷嚏。绘制Q版人物打喷嚏的动作，可以夸张表现人物的面部表情和身体的动作。

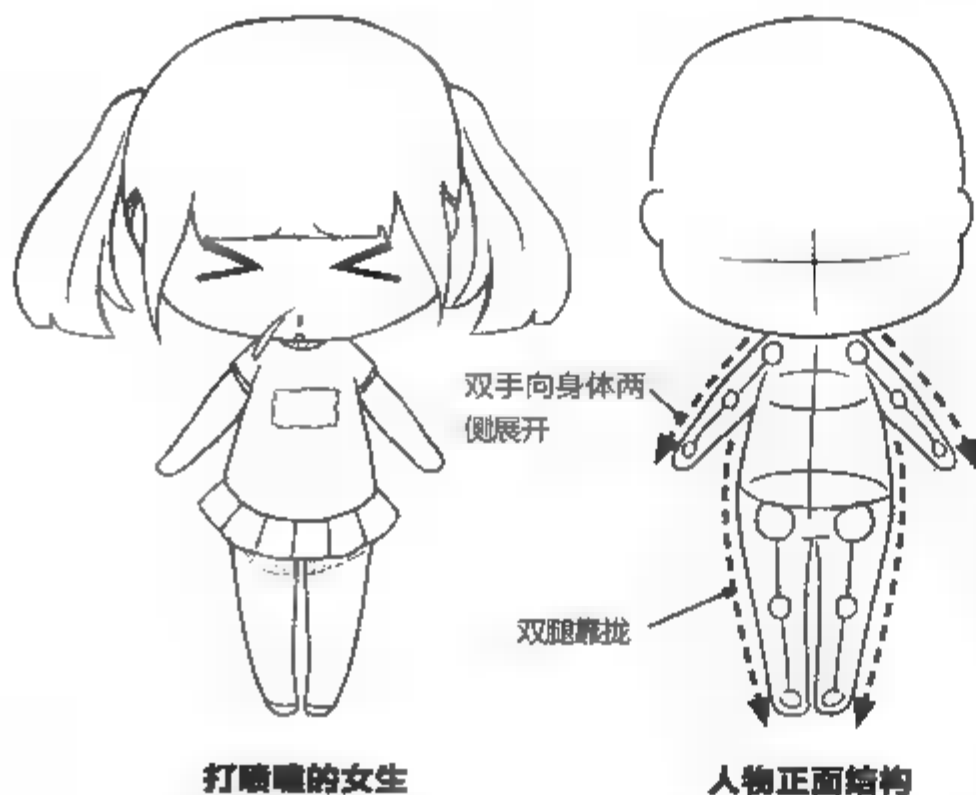
■ Q版人物打喷嚏的特点

人物结构

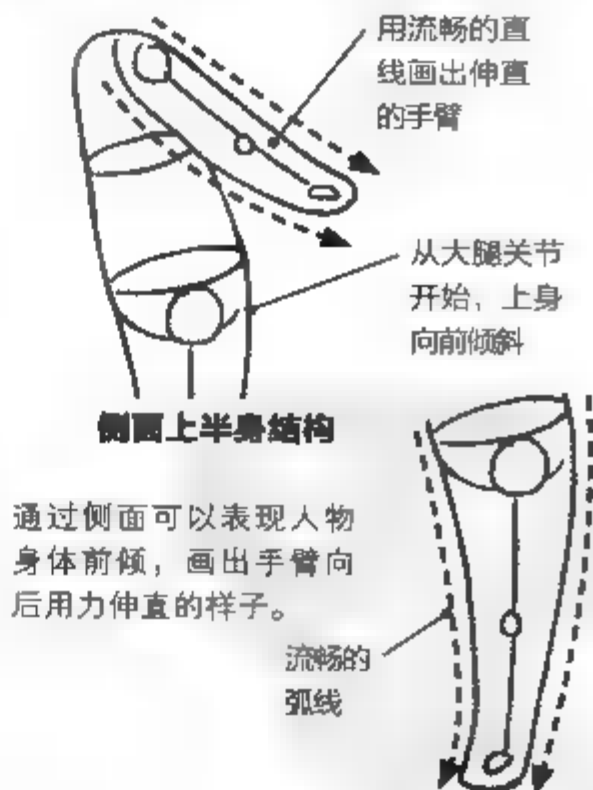
在打喷嚏的过程中，人物的头部会向前伸，身体向后并弯曲，表现出打喷嚏时的冲击力。

打喷嚏时，人物会因为打出的喷嚏力度和大小的不同，而直接影响到他们的身体动作。同时根据人物各自性格特点的不同，在打喷嚏时四肢的动作也会有不同的表现。

核心知识

- **打喷嚏时，人物不只会喷出鼻涕，整个身体也会根据不同强度的喷嚏表现出动态来。**
- **根据不同的人物性格，人物在打喷嚏时的动作也会有微妙的区别和变化。**

■ Q版女生打喷嚏时四肢的画法

打喷嚏的女生　　**人物正面结构**

在绘制Q版女生打喷嚏时，我们可以让人物表现得更可爱一些，例如用力向身后伸直的手臂以及伸直时双腿靠拢的动作都能让人物显得更可爱。

侧面上半身结构

通过侧面可以表现人物身体前倾，画出手臂向后用力伸直的样子。

侧面下半身结构

从侧面画出腿部时，可以着重表现出Q版人物腿部伸直时的曲线。

■ Q版男生打喷嚏时四肢的画法

核心知识

- 男生和女生在打喷嚏时，动态会不一样。
- 打喷嚏时的人物通常头部会向前伸，眼睛也呈紧闭状。
- Q版人物在打喷嚏的绘制中可以适当进行夸张，同时可以通过增加字符来增强画面的效果。

在绘制Q版男生打喷嚏时，人物的手臂和腿部都可以用向外弯曲的弧线画出来。

■ Q版人物夸张的打喷嚏绘制步骤

1. 先画出人物头部和上半身的大致轮廓。

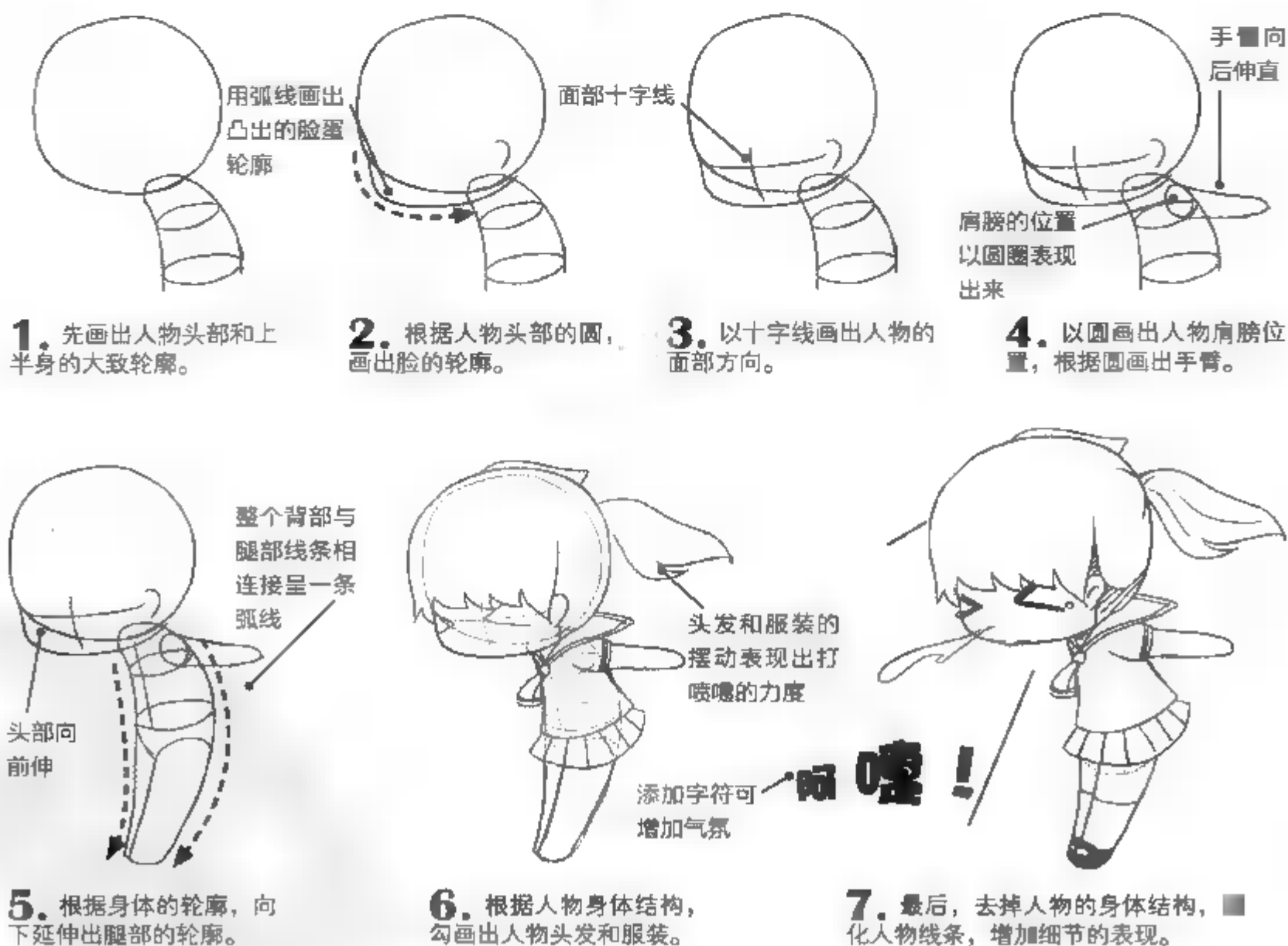
2. 根据人物头部的圆，画出脸的轮廓。

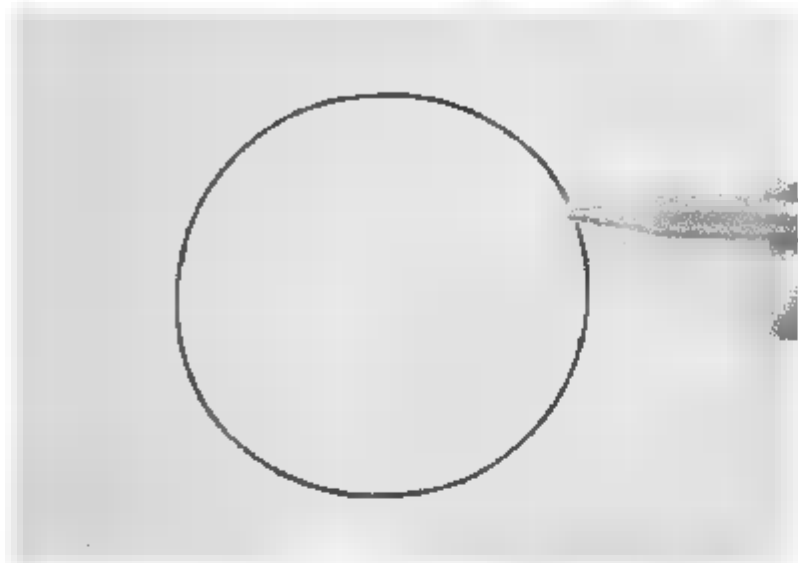
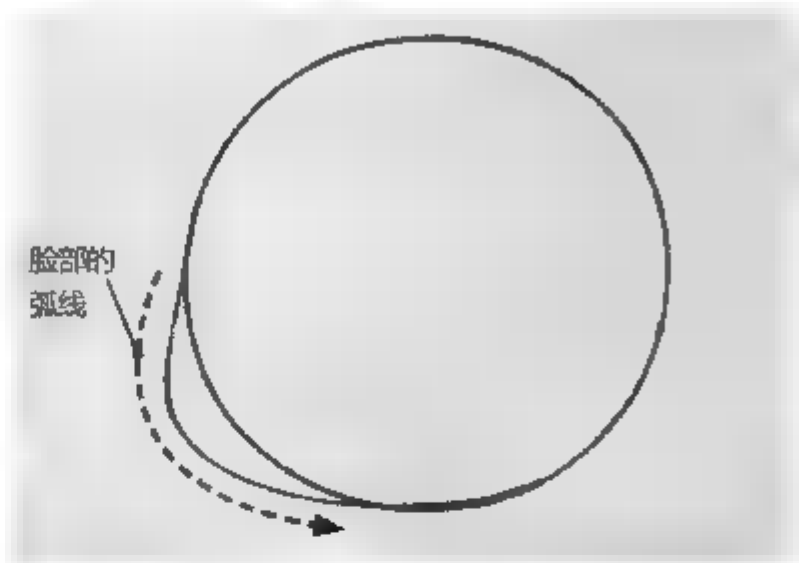
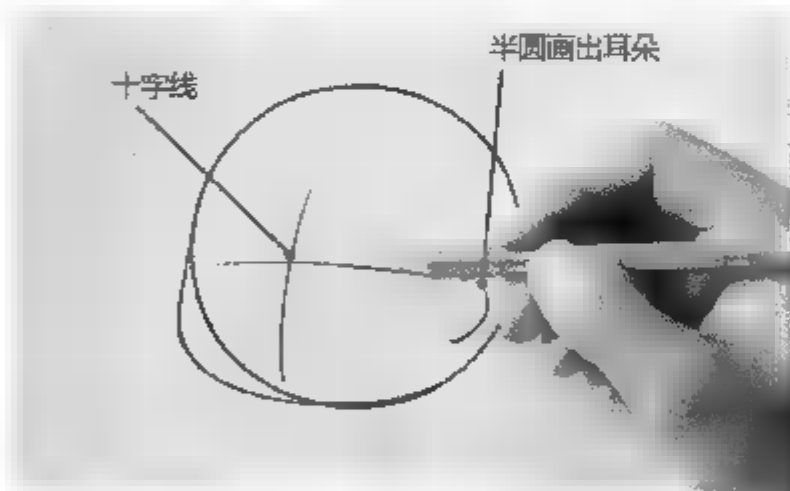
3. 以十字线画出人物的面部方向。

4. 以圆画出人物肩膀位置，根据圆画出手臂。

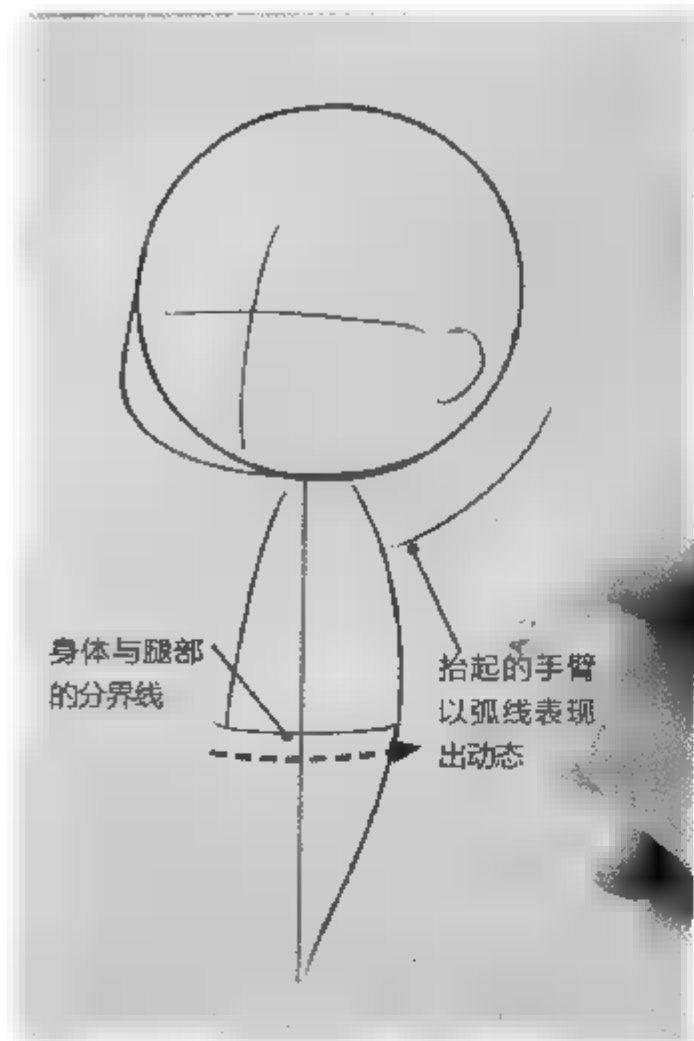
5. 根据身体的轮廓，向下延伸出腿部的轮廓。

6. 根据人物身体结构，勾画出人物头发和服装。

7. 最后，去掉人物的身体结构，■化人物线条，增加细节的表现。

案例演示 专业的舞蹈家

跳舞的人物最大特点就是他们都十分有自信，专业的舞蹈家就更要体现出这样的性格特点了。在绘制人物时，我们还可以适当添加一些符号来渲染人物舞蹈时的气氛。那么下面就让我们一起来看看专业的舞蹈家的绘制流程吧。

01 根据纸张大小，画出一个圆，作为人物头部的基本轮廓。

02 根据圆，在一侧画出弧线，表现出人物脸部的大概轮廓。

03 根据画出的人物头部，添加面部十字线及耳朵。

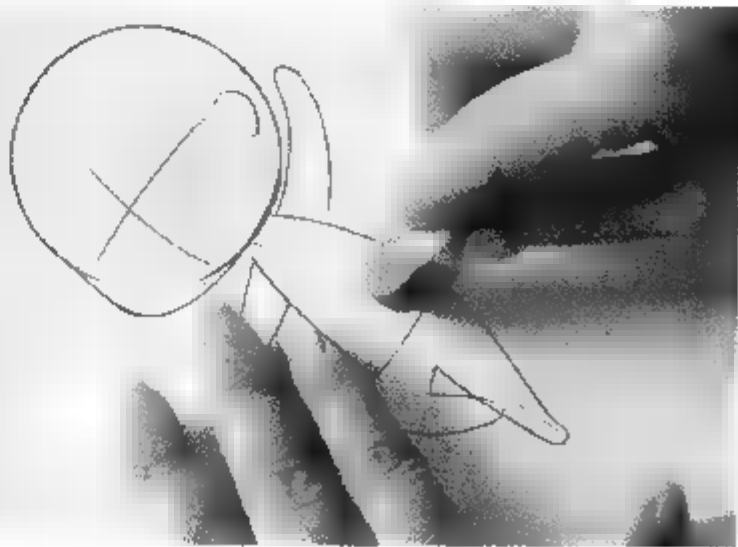
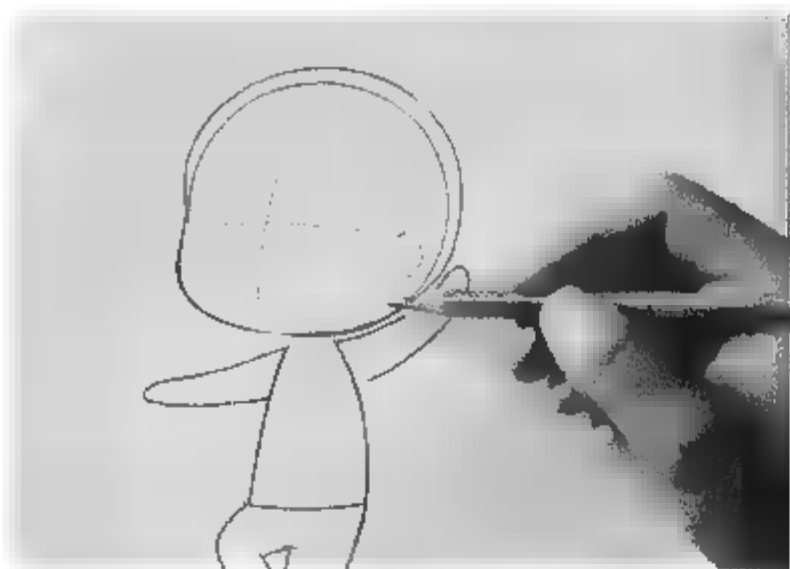
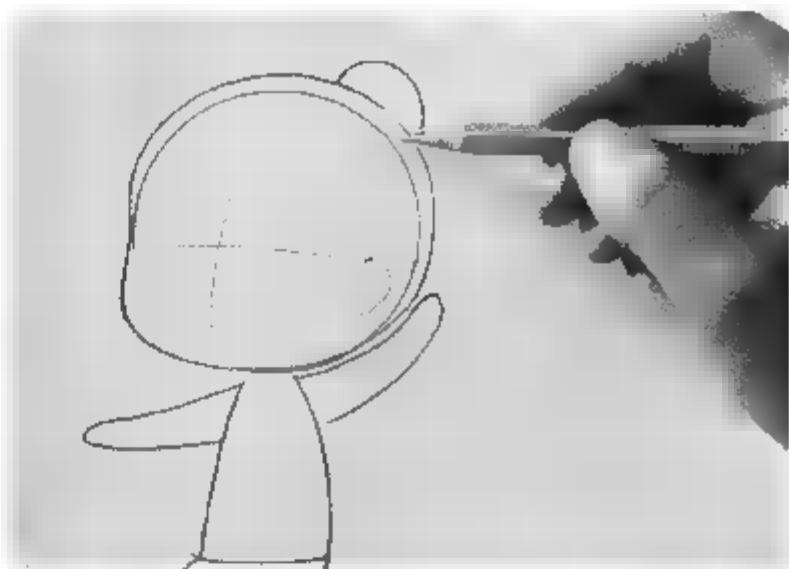
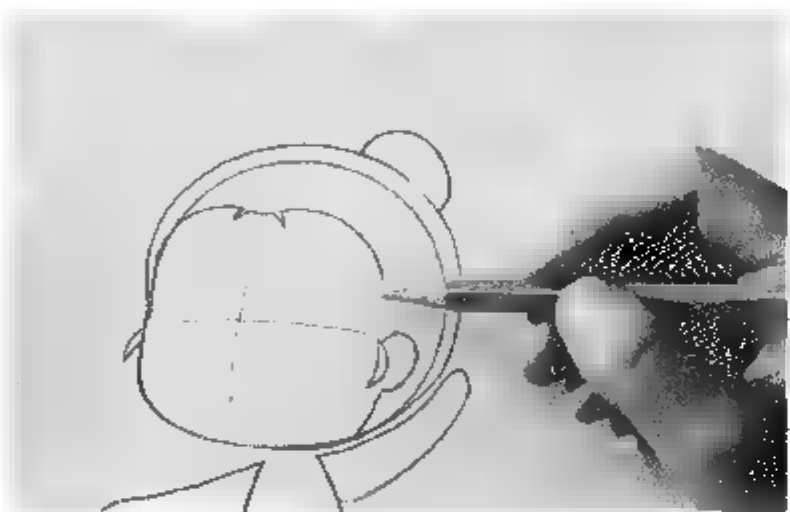
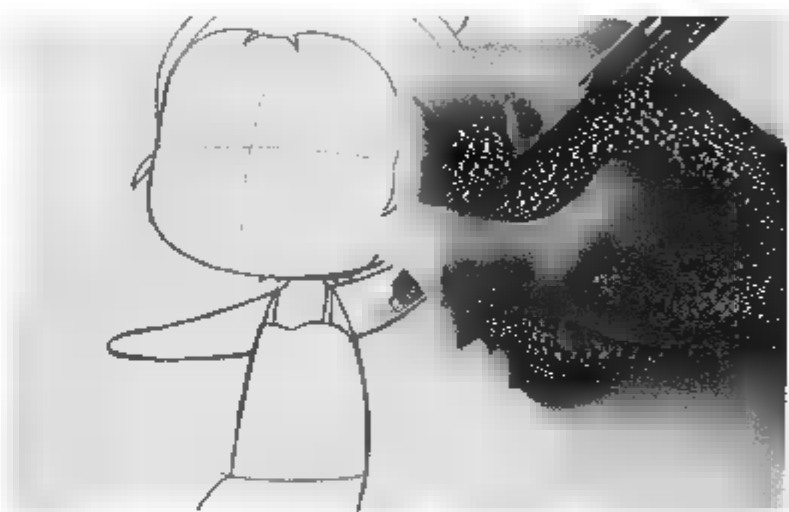
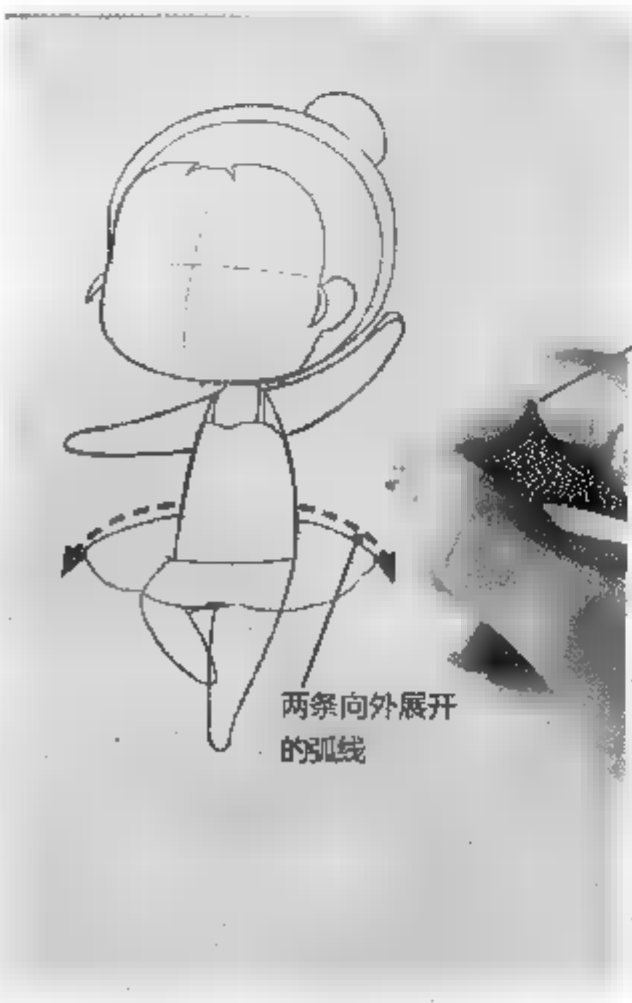
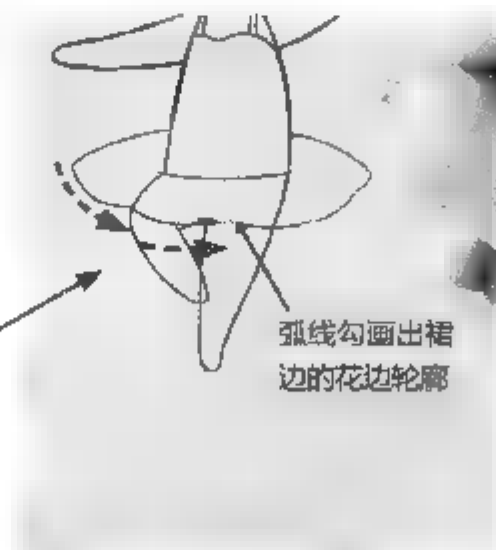
04 接下来，从人物头部下轻轻勾出一条直线，作为绘制身体时的辅助线。

05 根据上一步画出的辅助线，从人物头部下方延伸出一条弧线，表现出身体一侧的轮廓。

06 同样，以勾画弧线的方式，画出人物的手臂和腰部位置。

07 继续从人物头部下方，画出弧线，表现出身体另一半的轮廓。

08 接下来画出人物的右腿，以弯曲的单线，表现出人物腿部抬起的弧度。

09 完成人物腿部的动态以后，我们可以添加人物手臂的完整轮廓了。

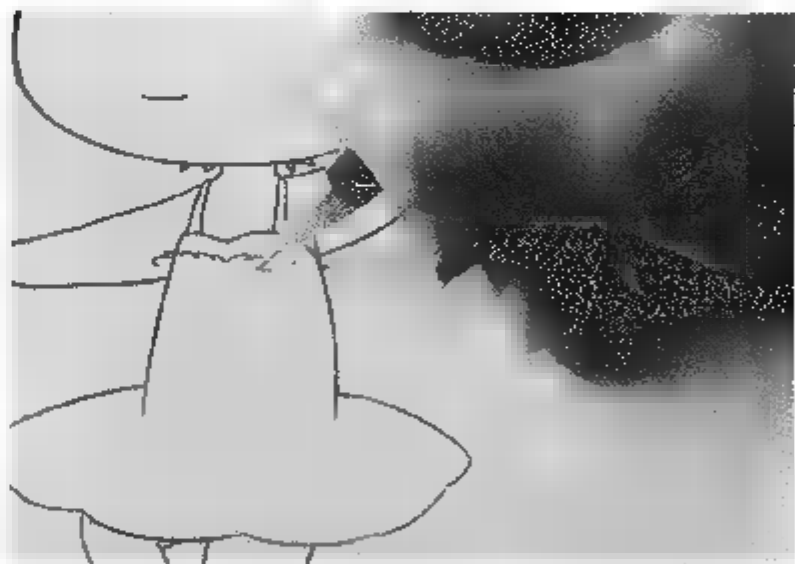
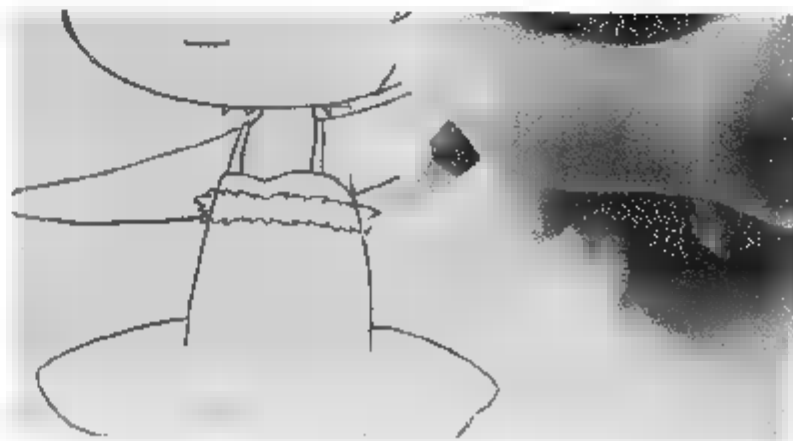
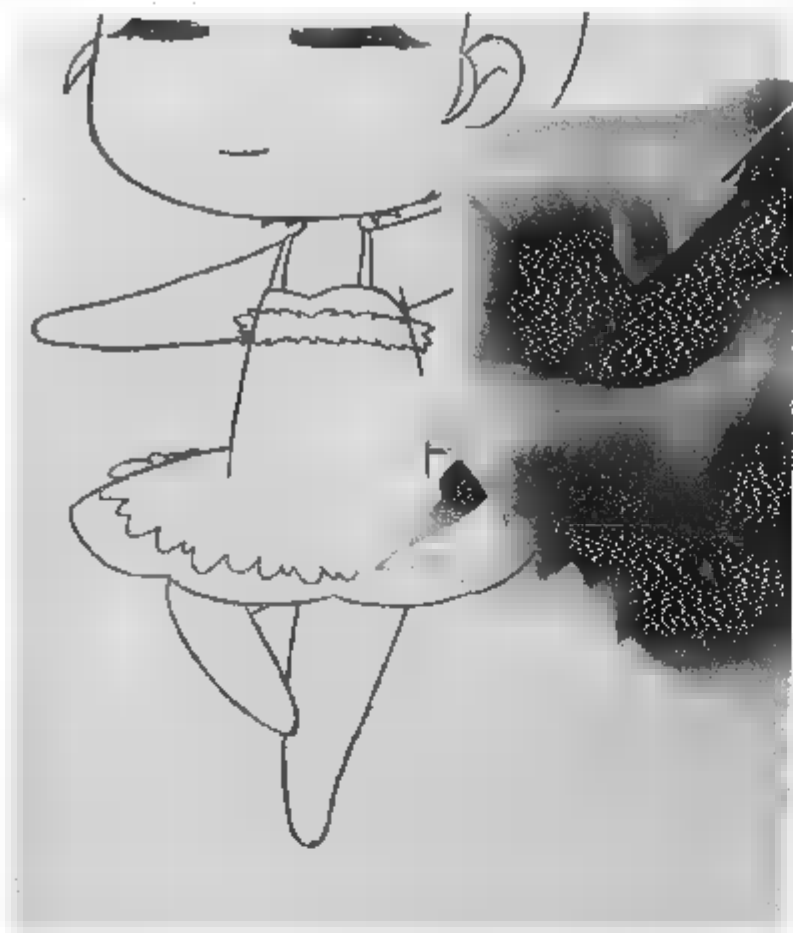
10 手臂完成以后，根据画出的腿部动态线，继续添加完整人物的腿部轮廓。

11 人物的身体轮廓勾画完成以后，可以擦掉作为辅助画出的竖线了。

12 接下来细画人物，根据人物头顶轮廓的弧度画出头发轮廓。

13 继续在人物头顶画出扎起的束发。以画半圆的方式勾画出来。

14 接下来，根据人物的头部和发型，画出人物额头的发际线。

15 头发完成后，继续向下细化。根据人物身体轮廓画出衣服。

16 通过弧线，画出人物展开的芭蕾舞裙摆。

眼睛位于面
部的横线上

17 根据十字线，画出两条下弯的弧线，表现出人物的眼睛。

18 根据面部的十字线，继续画出上扬的眉毛和微笑的嘴巴，表现出人物的自信。

19 完成人物的轮廓后，可以擦除人物的面部十字线。

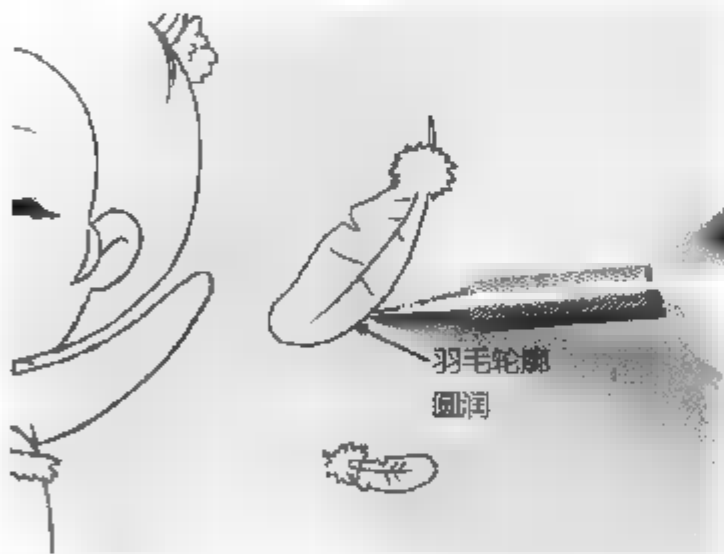
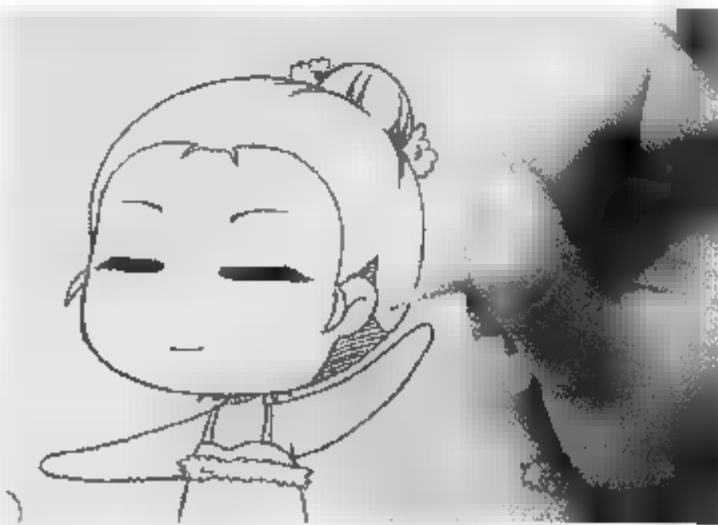
20 根据人物头发的走向，画出人物扎起的头发细节。同时加粗人物的眼睛线条，让眼线变得更粗更黑。

21 细化人物的服装，以小的弧线连接，表现出裙子上毛茸茸的装饰。

22 根据已经画出的上半部分，继续添加出下半部分的茸毛。

23 以更大的弧线勾画出裙摆上的茸毛，注意线条整体也是以弧线的走向表现。

24 完成茸毛的绘制，可以在内侧添加一些小的细节，让茸毛更有立体感。

25 根据人物腿部的轮廓，在腿的内侧以弧线交叉的方式勾画出人物鞋子的样式以及绑在腿部的丝带。

26 为了服装整体更加的统一，还可以在人物头发上增加一些与服装类似的头饰点缀人物。

27 人物基本上就完成了，现在，我们在人物身体周围添加一些羽毛，首先，我们要用单线表现出羽毛的大概动态。

28 在单线上，画出羽毛端部的茸毛。

29 根据画出的茸毛，继续勾画出羽毛整体的大致轮廓。

30 运用排线，画出人物头部下方的阴影。

31 最后，运用排线画出人物身体上的阴影，让人物更立体。

课后练习 绘制跳跃的Q版人物

绘制一个跳跃的动作，需要分析动作的基本原理。把动作分为起跳、■空等几个步骤，对每个步骤进行分析和绘制。下面，就让我们来练习Q版人物跳跃的动作吧。

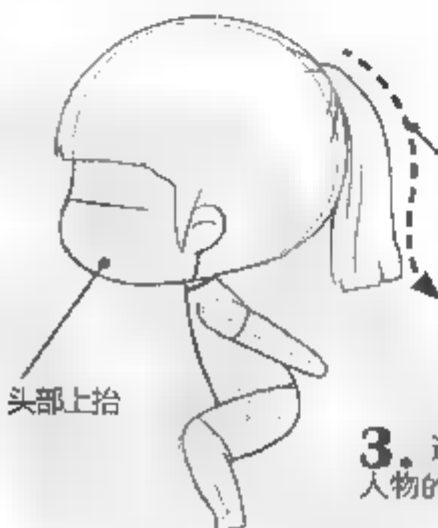
■ 预备动作的绘制练习

1. 练习时，首先画出人物的头部，运用关节点和线条画出人物的基本动态。

2. 根据关节点和动态线，画出人物的身体轮廓。

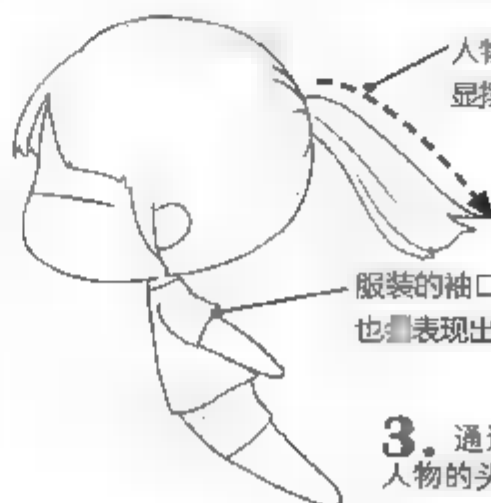
3. 通过画好的身体结构，添加出人物的头发及服装并细化。

■ 起跳动作的绘制练习

1. 画出人物的头部，运用关节点和线条画出人物动态。

2. 根据人物的动态线，画出人物的身体轮廓。

3. 通过画好的结构，添加出人物的头发及服装并细化。

■ 腾空动作的绘制练习

1. 画出人物的头部，运用关节点和线条画出人物动态。

2. 根据人物的动态线，画出人物的身体轮廓。

3. 通过画好的结构，添加出人物的头发及服装并细化。

Part 4

利用服装与道具为Q版人物润色

光盘目录

- Q版人物[illegible]型的绘制
- Q版人物道具的绘制
- 学生制服的绘制

▪本章要点

Q版漫画人物服装上的线条和普通的相比，简化和省略了褶皱的处理，让人物服饰更为简洁。

绘制Q版道具要运用简化和省略的方法，将带有棱角的部位进行圆润化处理，让道具看起来饱满、可爱。

▪漫画家心得

Q版中，在绘制人物服装时，我们要注意服装上的褶皱表现是会被简化的哦！当然，除了褶皱会被简化，他们的道具和饰品也会根据不同的款式来放大或缩小，让人物看起来可以更加的Q！

绘制简化的Q版人物服装

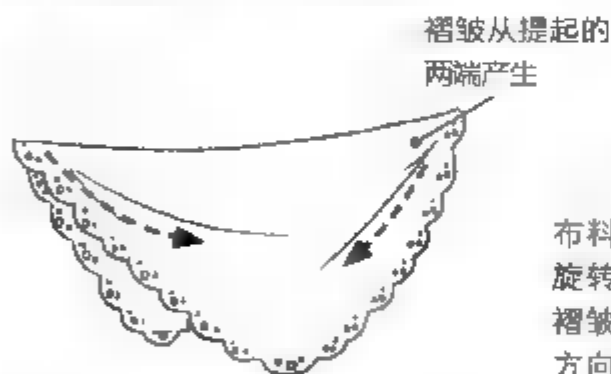
在Q版漫画中，塑造人物的性格和外在的特征最重要的元素就是服装，而在学习服装之前，我们首先来学习褶皱的简化法以及夸张表现装饰物的画法。

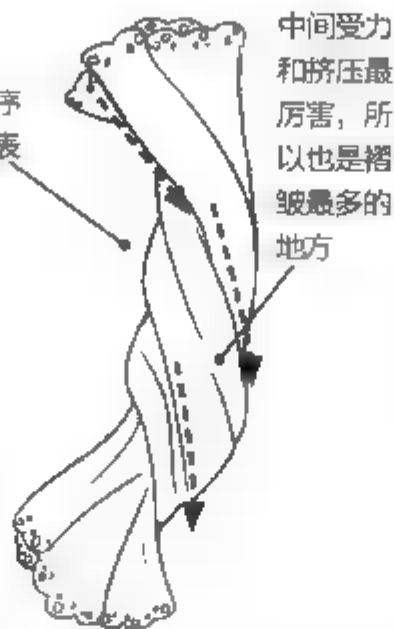
4.1.1 褶皱简化的画法

根据布料的材质和服装的样式，会产生许多褶皱。这些褶皱或大或小，可以体现服装和人物身体的特征。在绘制Q版服装的时候，我们可以简化甚至省略衣服的褶皱，让Q版人物更加简洁可爱。

■ 褶皱的形成

当布料平铺时，上面的褶皱表现较少。

褶皱从提起的两端产生

将布料从两端提起时会产生拉伸褶皱。

用弧线有顺序地一层一层表现出来

中间受力和挤压最厉害，所以也是褶皱最多的地方

布料从两边拧紧时，因为挤压和旋转的作用，使布料上出现挤压褶皱。褶皱会顺着布料被拧动的方向表现出来，中间受力最大，会产生很多褶皱。

| 核心知识 |

- 褶皱会根据布料的变化而产生。
- 褶皱分为很多种，通过挤压产生的褶皱叫挤压褶皱，通过拉伸而产生的褶皱叫拉伸褶皱。
- Q版服装整体被简化的同时褶皱也会被简化。

布料自然下垂时出现褶皱

聚集在挂钩周围的褶皱最多

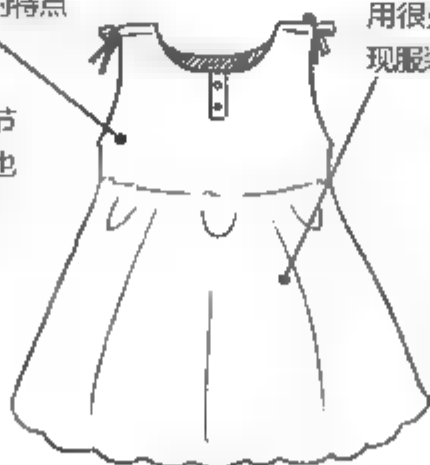
除了人为的拉动和挤压，布料会出现褶皱以外，同时也会因为摆放的不同使布料自己产生褶皱。

■ 褶皱的简化

裙摆形成的褶皱很多

衣服细节的线条也很密集、细腻

普通版衣服

通过简化褶皱的方式，表现出服装很Q的特点

用很少的线条表现服装褶皱

Q版衣服

以简单少量的线条就可以表现出简化后的Q版服装的褶皱了。

太多的褶皱会失去Q版原本的特点

Q版衣服的反例

如果Q版服装也像普通服装一样绘制褶皱，那么就会失去Q版本身的特点，而变成童装。

4.1.2 夸张表现装饰物

在简化衣服褶皱的同时，我们可以突出服装上的装饰品，把原本小小的配饰夸张放大，可以突显人物的性格，让Q版人物更加生动。

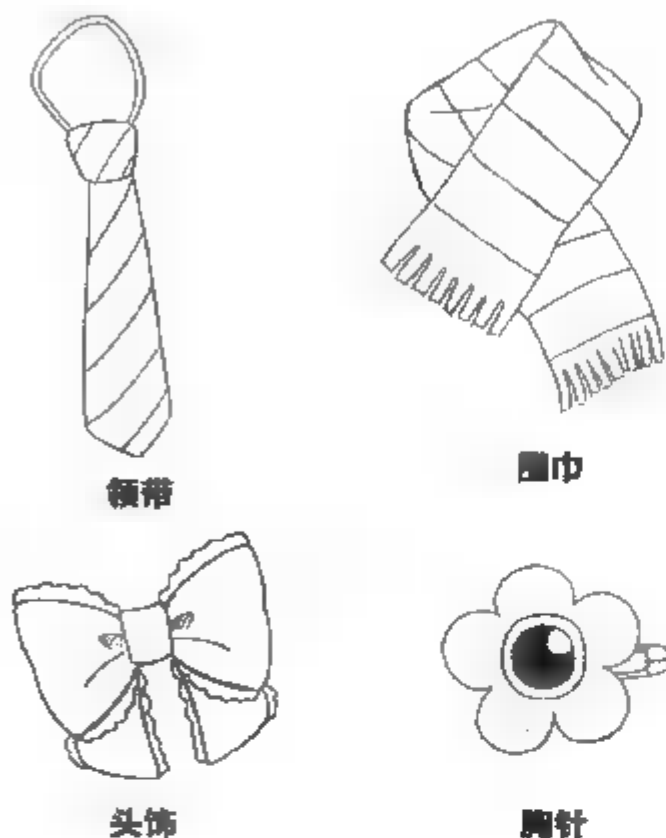
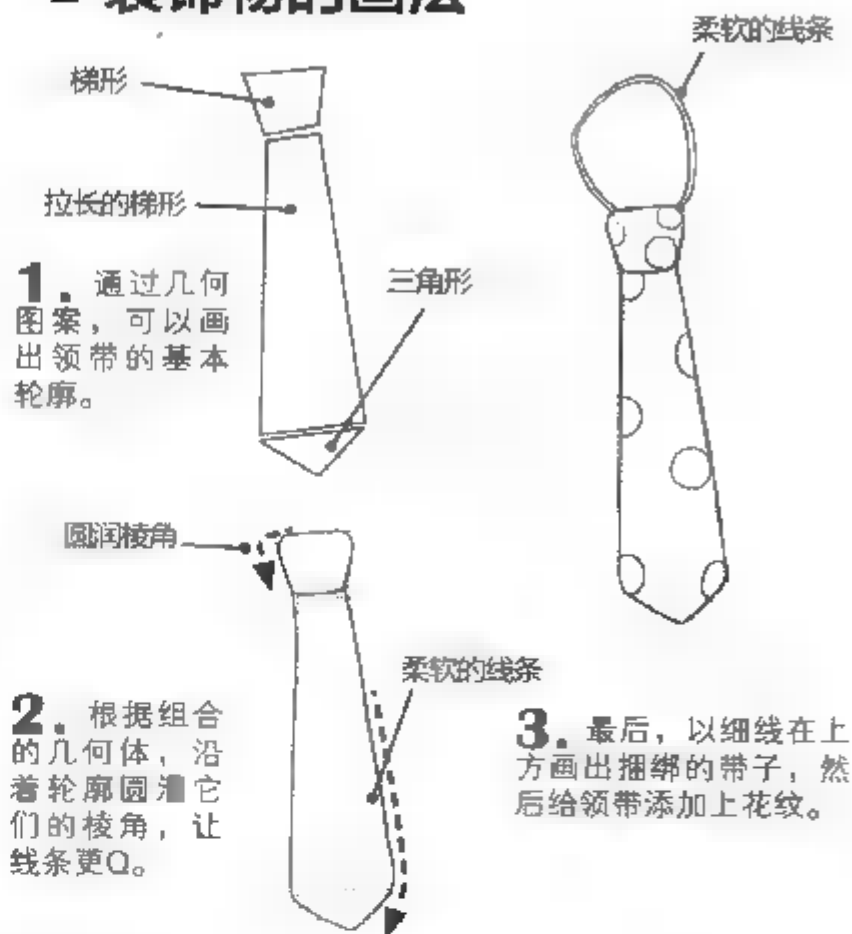
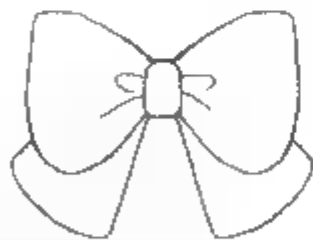
装饰物的种类

领带　围巾　头饰　胸针

装饰物的画法

1. 通过几何图案，可以画出领带的基本轮廓。

2. 根据组合的几何体，沿着轮廓圆滑它们的棱角，让线条更Q。

3. 最后，以细线在上方画出捆绑的带子，然后给领带添加上花纹。

夸张装饰物的外形和大小

夸张装饰物来表现Q版人物的特点，在这里我们通过上图的蝴蝶结来表现。

蝴蝶结

当蝴蝶结以最常见的大小表现出来时，并不突出。

夸张后的饰品

放大蝴蝶结以后，头饰显得十分耀眼，人物的整个头部变得更加抢眼。同时，因为饰品的放大，人物整体看起也更加Q版化了。

核心知识

- 根据不同的装饰品来夸张变化，可以让人物显得更Q。
- 饰品可以通过不同的几何图形组成来绘制。
- 夸张装饰物可以通过外形的大小变化来表现。

4.2 不同服装的绘制

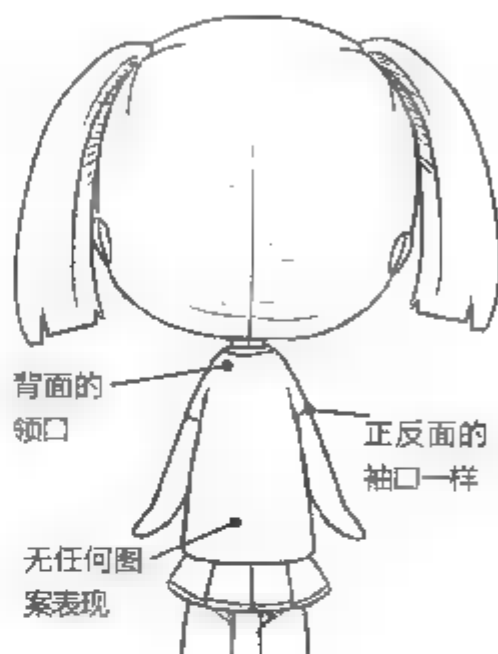
不同的服饰，能够展现人物不同的气质和风格。现在我们将学习的是Q版人物常见服装的特点和画法，其中包括休闲服装、校园服装、职业服装、运动服装等。

4.2.1 休闲服装的画法

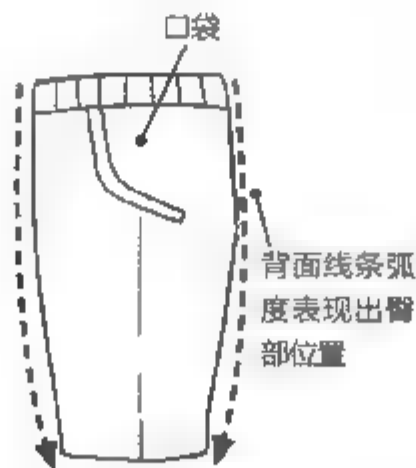
休闲服装是现代的一种流行服装，也是平时所穿的生活服装的统称。休闲服装通常作为平日的穿着，也可以在户外穿着，例如在晨间锻炼、爬山、郊游的时候。休闲服装的特点是必须能够承受得起长时间的日晒和汗水的侵蚀，吸汗透气、色泽持久耐磨，造型宽松舒适。绘制休闲服装的时候，要注意服装宽松的特点。

■ 休闲服装的特点

休闲装正面　　休闲装正侧面

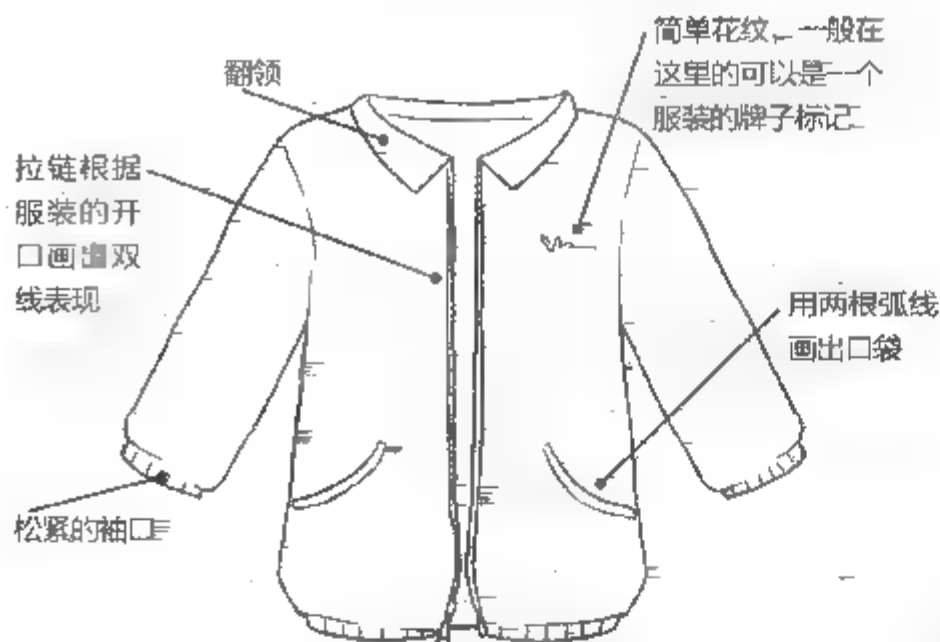
休闲装最常见的就是T恤。短袖的T恤简单大方，无论是配裙子还是裤子都很合适。

休闲装背面

因为T恤的样式十分简单，没有太多复杂的设计和造型，所以背面的表现与正面区别不大，绘制时，可以通过在T恤正面添加一些简单的图案来区分服装的正反面。

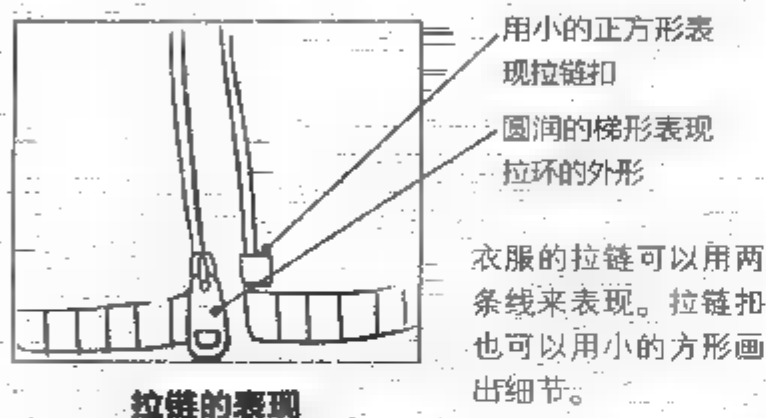
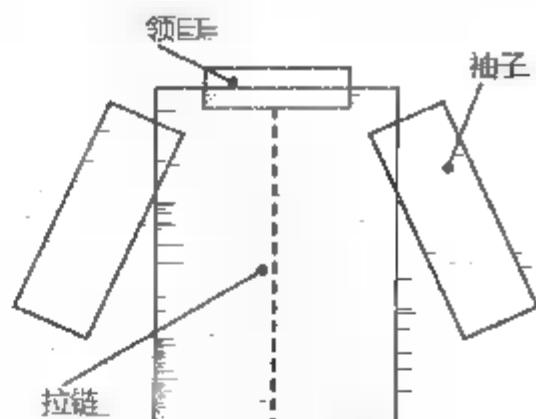
■ 休闲服装的构成

休闲服下装　　裤子的正侧面

上图是休闲短裤，裤子整体呈长方形，裤子口以松紧表现，更能体现出休闲轻松的感觉。

核心知识

- **休闲服装十分有利于人物进行各种活动，在绘制时要注意休闲服装简单的特点。**
- **休闲装的裤子也以简单大方为主，在裤子口的地方通过松紧来表现。**

休闲类服装的上衣可以是宽松的外套，而运动外套都属于休闲装。服装的表现有很多，例如开口处可以利用拉链来表现，也可以用纽扣来表现。

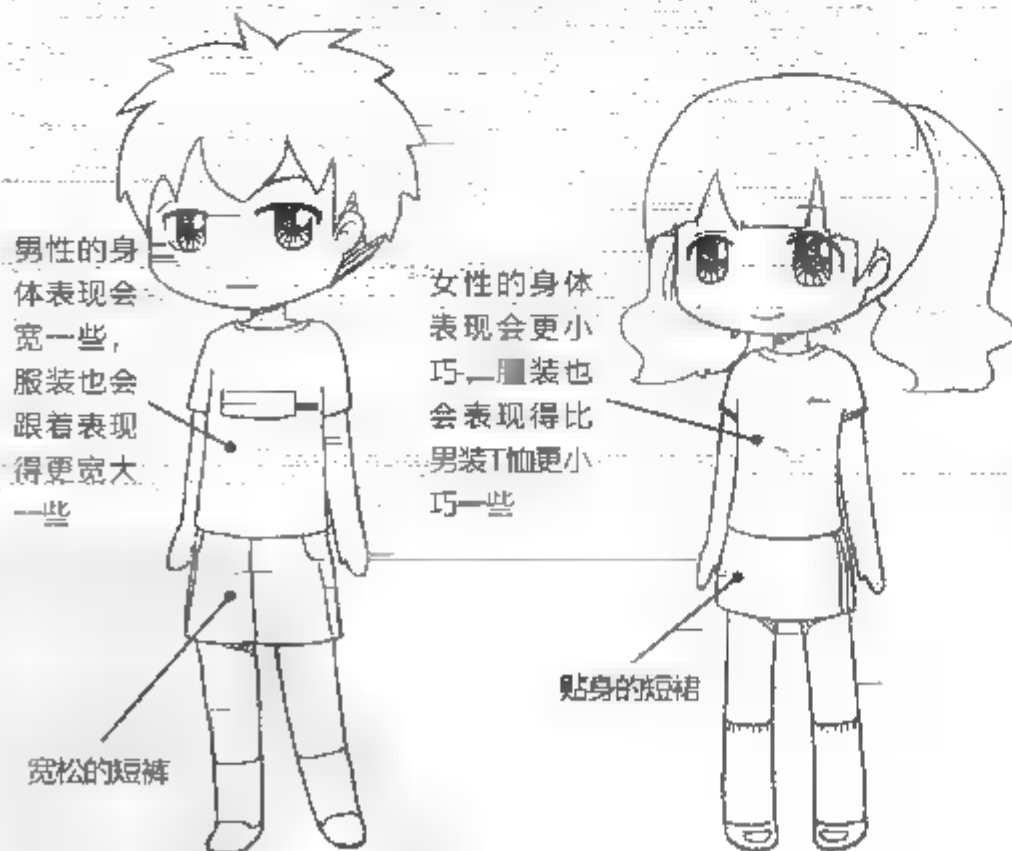
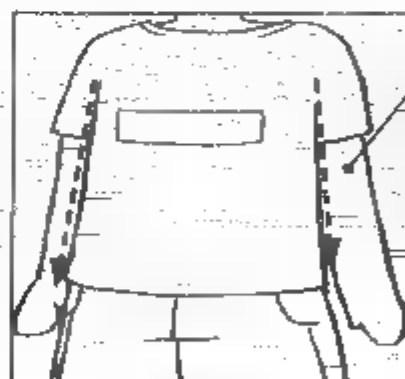
拉链的表现

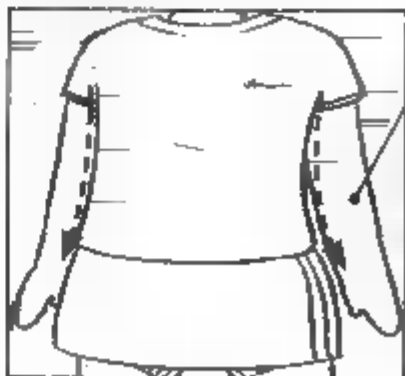
衣服的拉链可以用两条线来表现。拉链扣也可以用小的方形画出细节。

服装的几何表现

休闲的外套可以通过不同大小的矩形表现服装的基本轮廓和样式。用简单的几何形状概括出服装的大致轮廓，可以让我们更一目了然。

核心知识

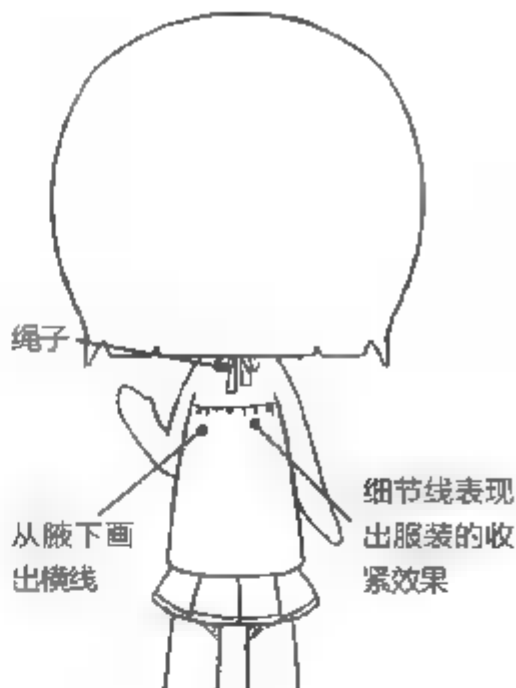
- 运用大小不同的矩形可以表现出休闲外套的结构和大致轮廓。
- 休闲服装的外套会更加宽松，可以通过拉链或者纽扣来表现衣服的开口处。
- 男生的T恤会比较宽松，不会呈现人物身体曲线。
- 女生的T恤比较贴身，能表现出身体曲线。

不同性别休闲服装的绘制方式

T恤虽然样式简单，但是也会有男女型号的区分。根据人物性别的不同，简单的T恤也会有微妙的改变，这样才能让人物穿着更合身。

男款T恤

男款T恤更宽大，女款T恤更贴身。

女款T恤

■ 居家休闲服的特点

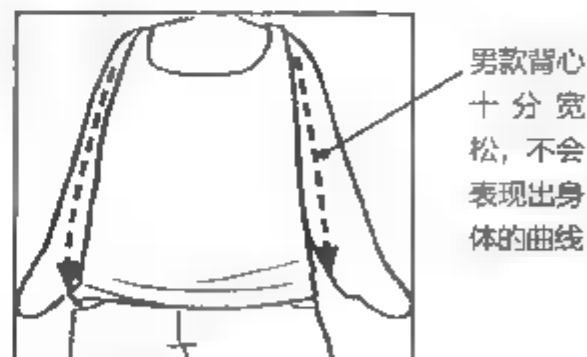
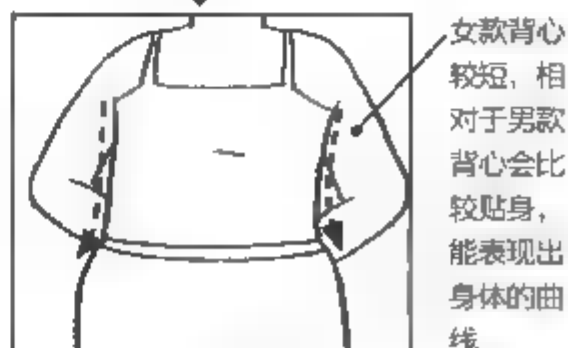
居家服装正面　　居家服装正侧面

在家中穿着的服装，其特征体现在方便和舒适感上。同时，人物在家中的穿着也会更随意，所以在绘制时，我们可以尽量考虑在服装的样式上表现得简单大方，不要有约束感。

居家服装背面

背面从腋下勾出一条弧线，表现出服装露背的样式，与正面区分开来。

核心知识

- **居家休闲服装以简单舒适为主。**
- **居家时的人物鞋子可以用拖鞋来表现出居家效果。**
- **男性居家时穿着的背心比较宽松，女性穿着的背心更加贴身。**

■ 不同性别居家休闲装的绘制方式

居家时的男性和女性在打扮上会有所区别，但他们都会以舒适方便为主。所以，居家休闲服装的造型以简单为主。

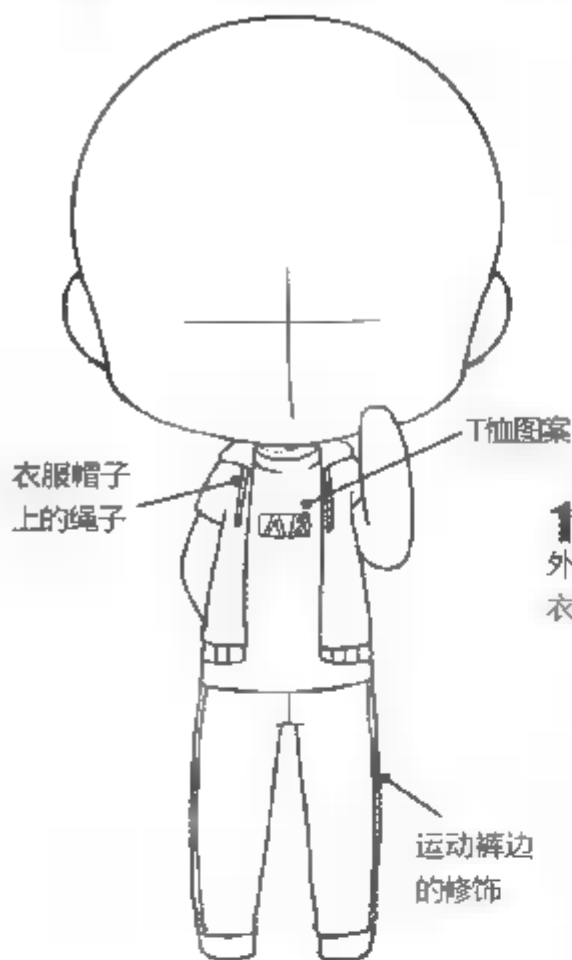
男款背心

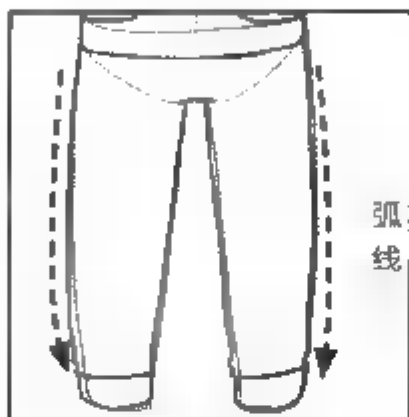
女款背心

■ 男性居家休闲装的绘制方式

1. 首先，画出人物的外套，以两条线表现出衣服的开口。

2. 根据人物的身体轮廓，勾画出衣服，画出衣服的下摆。

3. 接下来，画出衣服下摆的松紧，注意宽度的表现。

男性的居家休闲服装

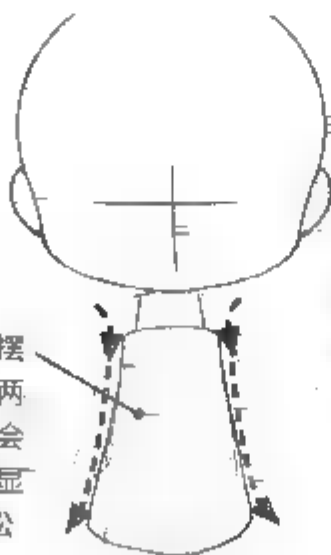
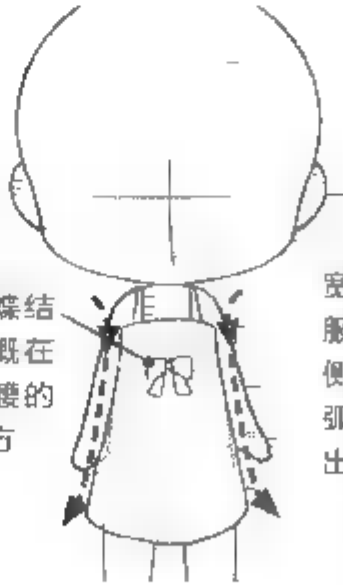
男性在家中的休闲服装最常见的可以表现为在里面穿着简单的T恤，外面套上一件运动短袖作为外套。

根据腿部轮廓画出长款的运动裤轮廓。

核心知识

- **在绘制男性的居家休闲装时可以通过T恤加上外套以及长款运动裤来表现。**
- **在绘制服装时，可以根据人物身体先画出简单的线条表现出服装的大致轮廓，再逐步细化。**
- **居家的女性服装可以通过吊带背心或裙子来表现。**

■ 女性居家休闲装的绘制方式

女性居家休闲服装

女性居家休闲装以宽松方便的裙子为主，绘制时注意裙子的线条要柔软。

1. 首先，在人物肩膀上画出服装的肩带线。再根据肩带线和人物身体的轮廓画出宽松简单的裙子轮廓。

2. 根据画出的裙子轮廓，并勾出肩带线的宽度，同时，在人物胸口的位置画出蝴蝶结，对简单的居家服进行点缀。

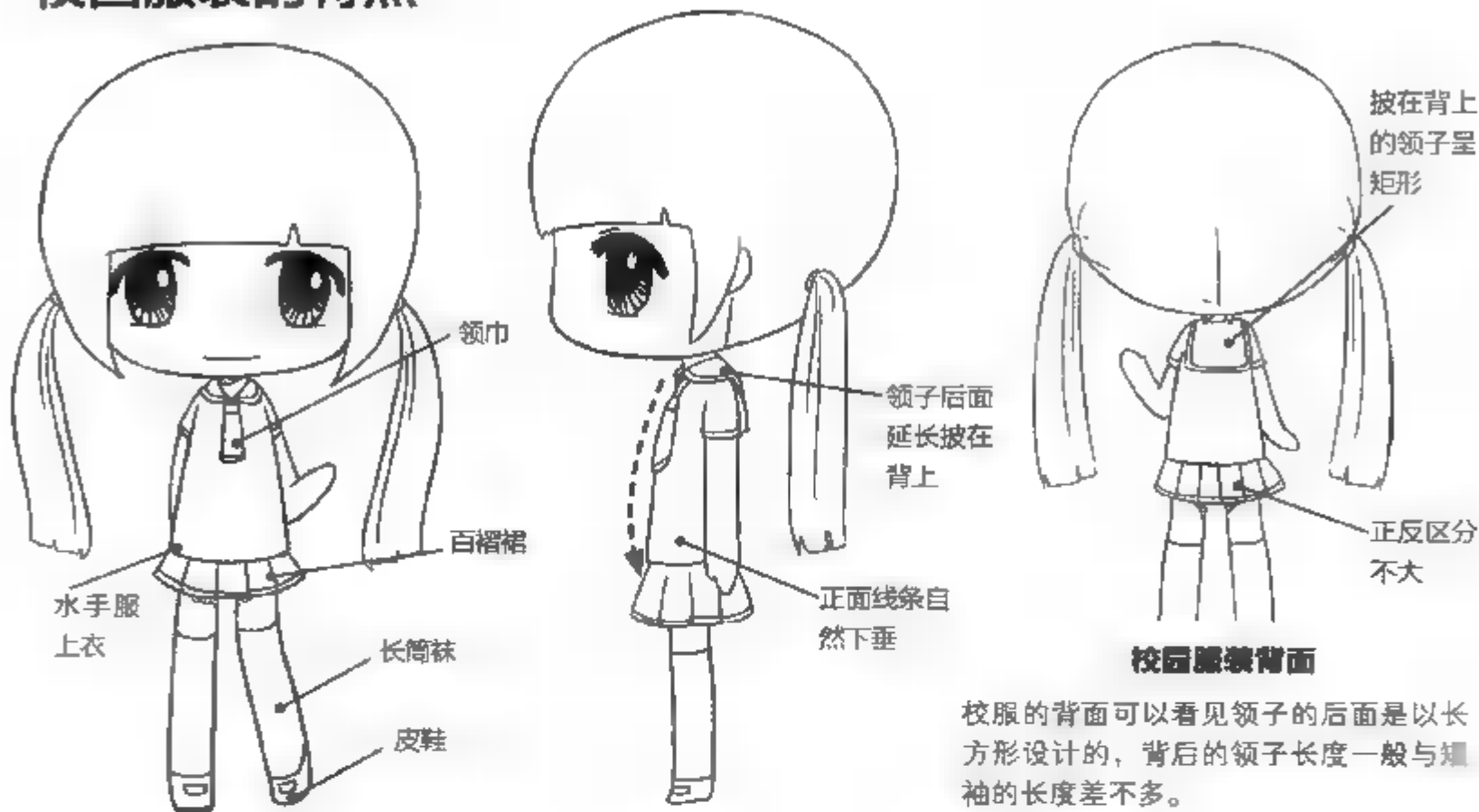
3. 最后，根据画出的蝴蝶结，在两边画出丝带，注意丝带的宽度表现，较细的丝带与较宽的丝带表现出来的感觉是不一样的。

4.2.2 校园服装的画法

校服是在学校中穿着的服装，中小学普遍穿着。校服最早出现在英国，后来为世界各国广泛应用。不同的学校有着各种不同款式的服装。根据不同的季节，校服还有春秋、冬季、夏季之分。我们在绘制Q版校服的时候可以着重表现季节和款式的特点。

■ 校园服装的特点

校园服装正面　　校园服装正侧面

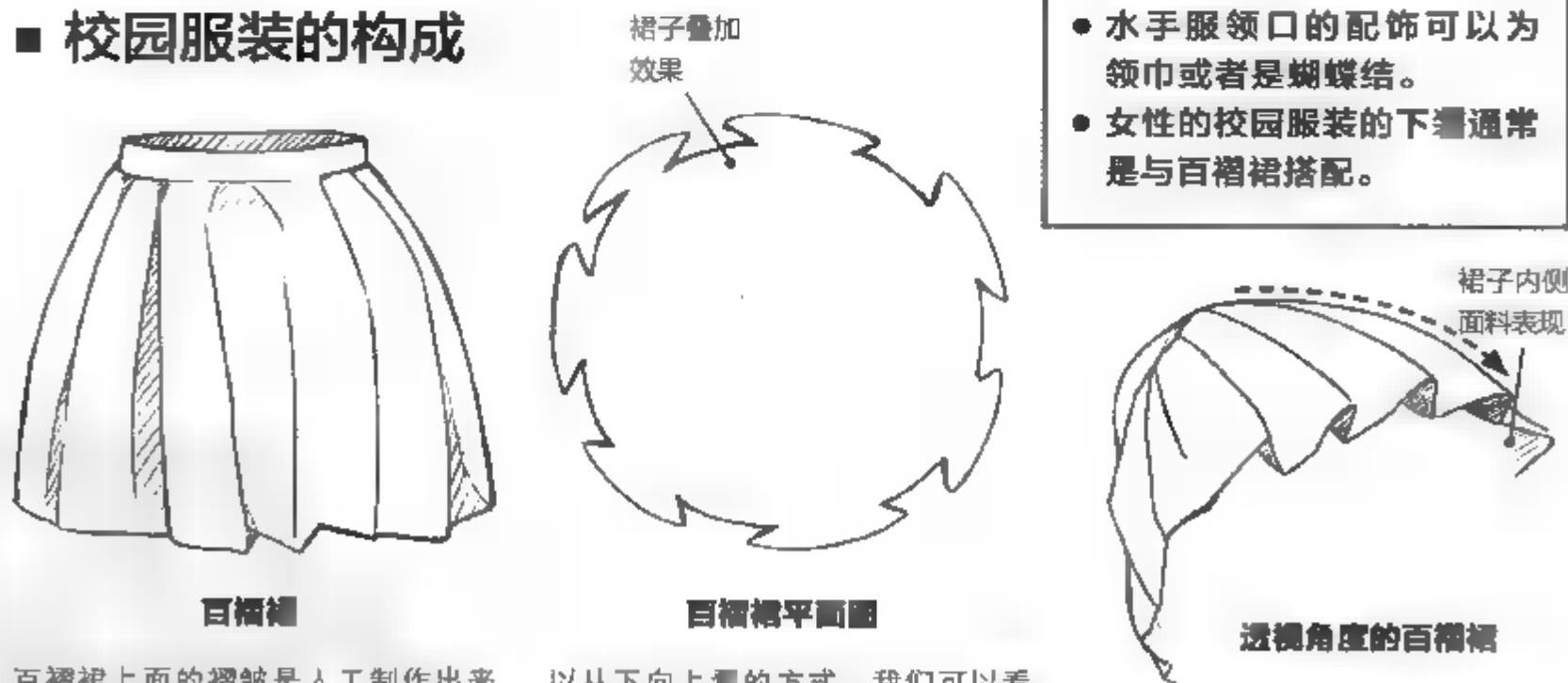
在漫画中我们常常能看见穿着校园服装的人物，一般这样的校服会分为很多不同的款式，上图中我们以最常见的水手服举例说明。

校园服装背面

校服的背面可以看见领子的后面是以长方形设计的，背后的领子长度一般与短袖的长度差不多。

核心知识

- **水手服的领口后方延长披在背部。**
- **水手服领口的配饰可以为领巾或者是蝴蝶结。**
- **女性的校园服装的下装通常是与百褶裙搭配。**

■ 校园服装的构成

百褶裙

百褶裙上面的褶皱是人工制作出来的，主要是通过褶皱来表现裙子的样式。所以无论裙子怎样摆放都会表现出褶皱来。

百褶裙平面图

以从下向上看的方式，我们可以看出百褶裙的褶皱表现方式。整个轮廓成为一个有规律的齿轮形状。

透视角度的百褶裙

在绘制45°角的百褶裙时，要表现出透视感。添加阴影，可以更加直观地表现百褶裙的褶皱。

服装的几何表现

水手服的领口正面表现为半圆的形状。根据季节的变化袖口长短也会改变。

服装的整体可以通过几何中的矩形来表现。我们可以看出，水手服表现的重点更多在于领口的样式。

核心知识

- 校园服装最常见的就是水手服了，水手服的领口可以佩戴领巾、蝴蝶结等。
- 水手服的领口样式十分有特色，从背面看领口表现为一个长长的矩形披在背部。
- 男性的下装以裤子为主，女性的下装以裙子为主。

散开的状态

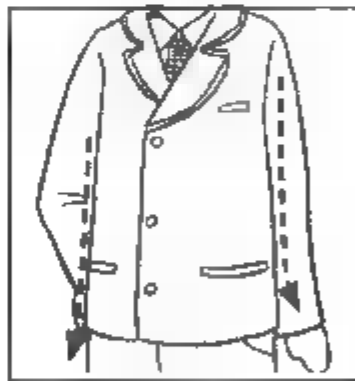
服装的几何表现

水手服领口十分有特点，在表现侧面时，一定不能忽略或省略了领口后面的大片面料。

背面时，因为透视和遮挡，看不见领巾和圆领的部分。

服装的几何表现

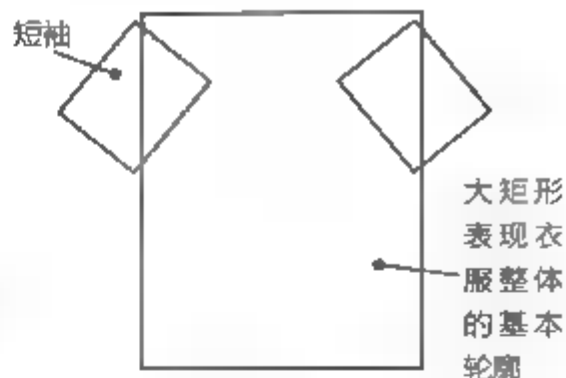
■ 不同款式校服的绘制方式

校园服装会根据男女性别的不同来设计服装，服装根据性别的不同会有相当大但又统一的整体变化。

男款外套两侧线条以直线向下延伸。

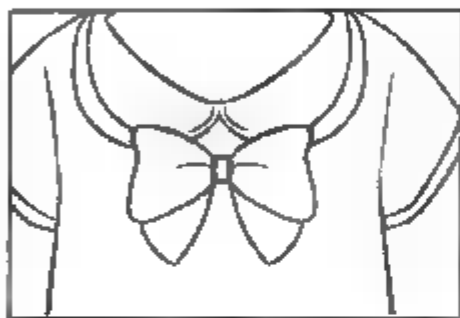
女款外套较短，以两颗纽扣表现，服装两侧以向内弯曲的弧线勾画，表现出人体的曲线。

夏季校服的绘制方式

蝴蝶结

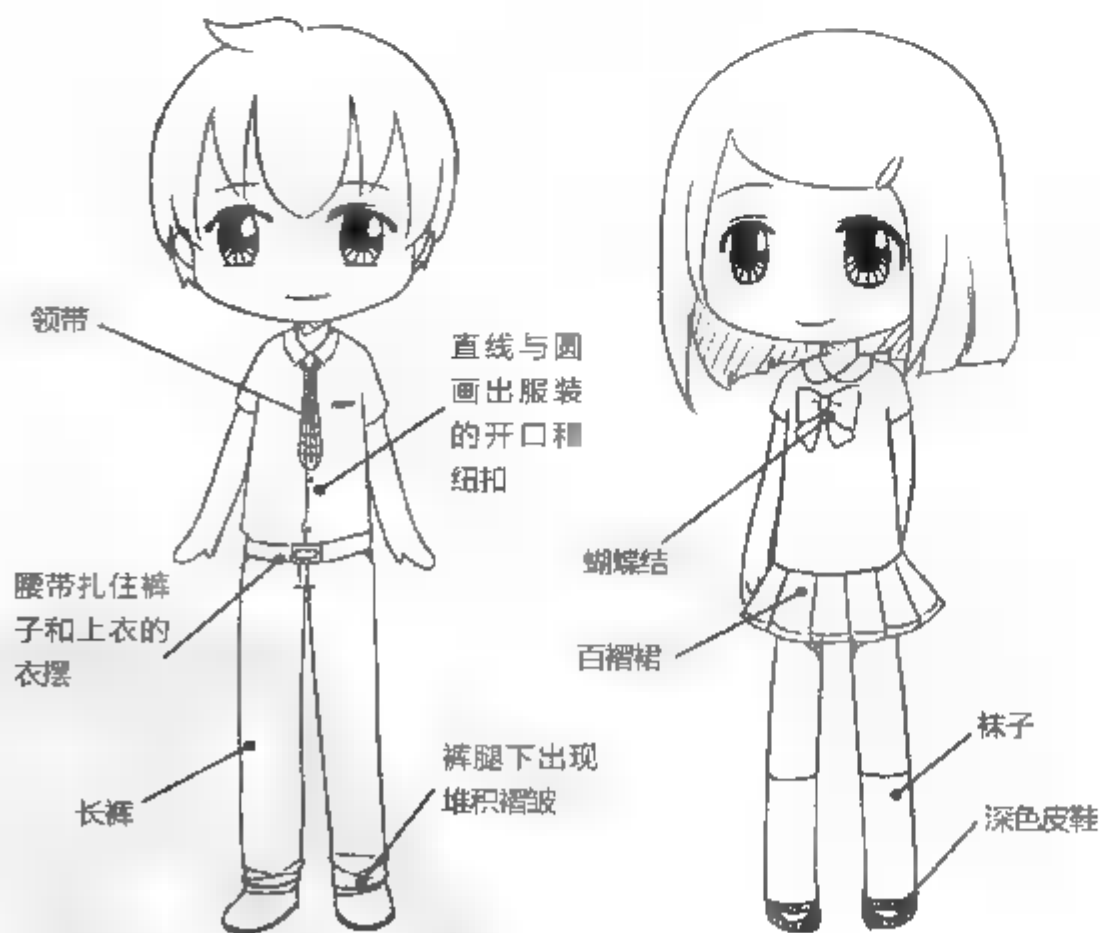
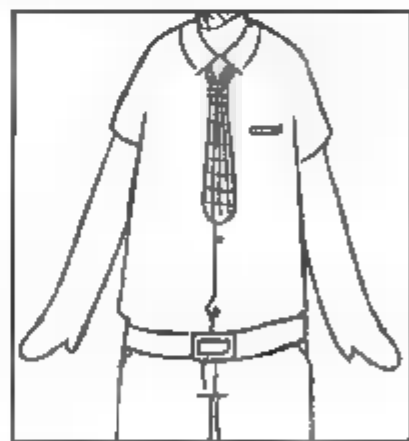
把前端的长条形领巾改变成蝴蝶结的样子。

服装的几何表现

根据三个不同大小的矩形可以表现出服装的大致结构，大的矩形作为衣服的主体面积，两个小的矩形以倾斜的方式与大矩形结合形成袖口。

夏天的校服要表现出透气凉爽的感觉，可以利用短袖T恤的衣服版型，在领口增加圆领和蝴蝶结来表现出Q版校服的模样。

蝴蝶结十分大，根据Q版人物的不同表现，还可以再放大些，那样会更显可爱。

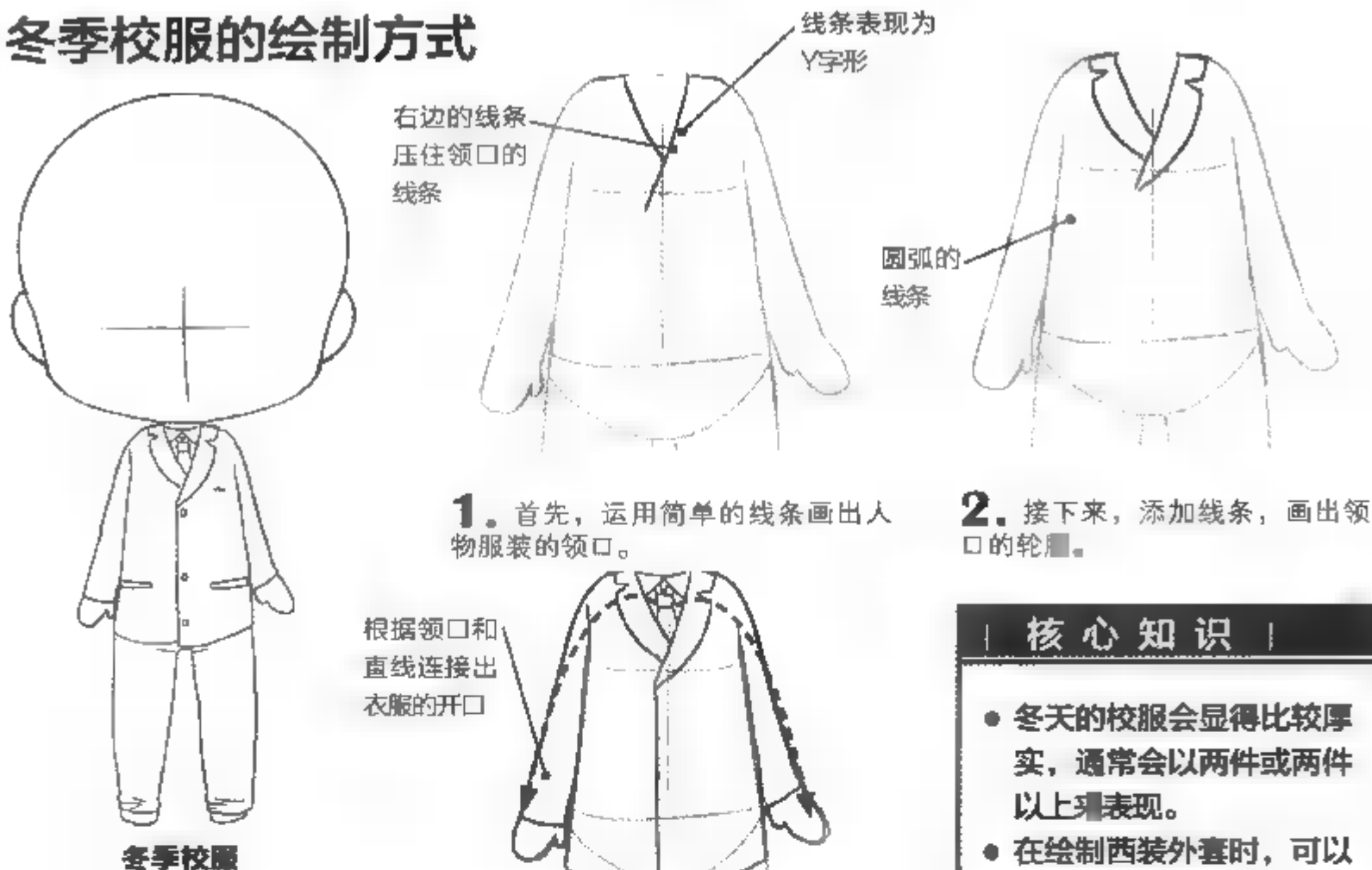
核心知识

- **夏天的服装袖口变短，服装整体变化不大。**
- **夏天的校服以衬衣和水手服为主，不会穿着西装外套。**
- **无论是什么季节，男性校服的正装都以长裤表现。**
- **无论什么季节，女性的校服下装都以百褶裙表现。**

不同性别夏季校服的绘制方式

夏天的服装不但面料变薄，服装也会变成短款的袖口。男生的夏装校服常常以衬衣为主，女生可以是系着蝴蝶结的水手服。

男生的校服在领口的配饰上会采用领带或是领巾。

女生的校服领口圆润，在领口的配饰上通常是通过蝴蝶结来表现。

冬季校服的绘制方式

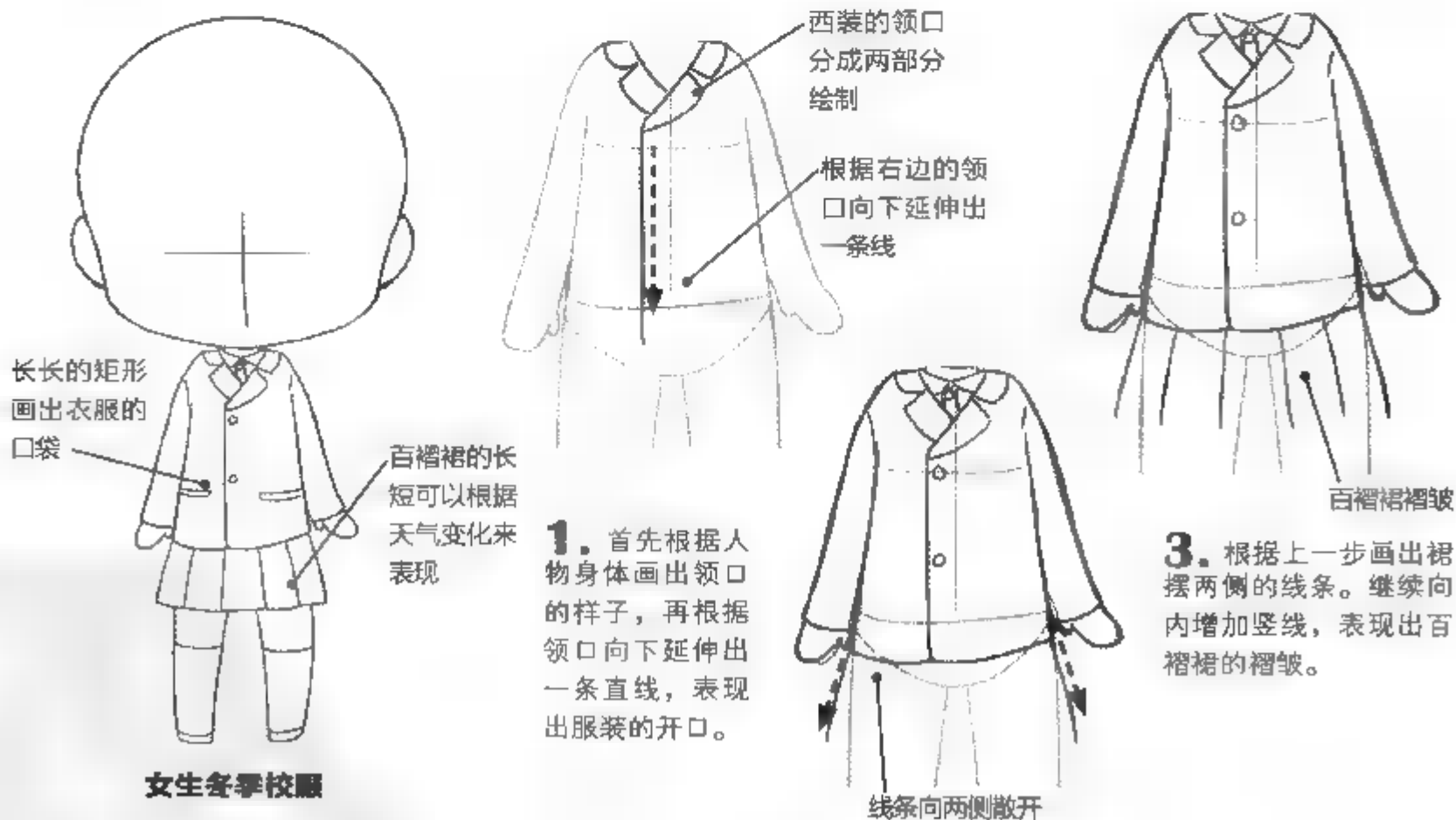
冬天的校服为两件或两件以上，主要以西装外套为主，在里面会搭配上领带和衬衣。

1. 首先，运用简单的线条画出人物服装的领口。

2. 接下来，添加线条，画出领口的轮廓。

3. 根据人物的身体轮廓勾画出线条，表现出衣服的轮廓。

核心知识

- 冬天的校服会显得比较厚实，通常会以两件或两件以上来表现。
- 在绘制西装外套时，可以用简单的线条先勾画出领口的轮廓。
- 绘制服装时，先画出外套，再画出内衣。

不同性别冬季校服的绘制方式

在漫画中，女生无论是冬天还是夏天，校服的下装都会统一成百褶裙。

1. 首先根据人物身体画出领口的样子，再根据领口向下延伸出一条直线，表现出服装的开口。

2. 接下来，根据上衣的开口线条，在右边以圆画出纽扣。注意纽扣之间产生的距离。同时根据人物身体勾画出服装的轮廓。

3. 根据上一步画出裙摆两侧的线条。继续向内增加竖线，表现出百褶裙的褶皱。

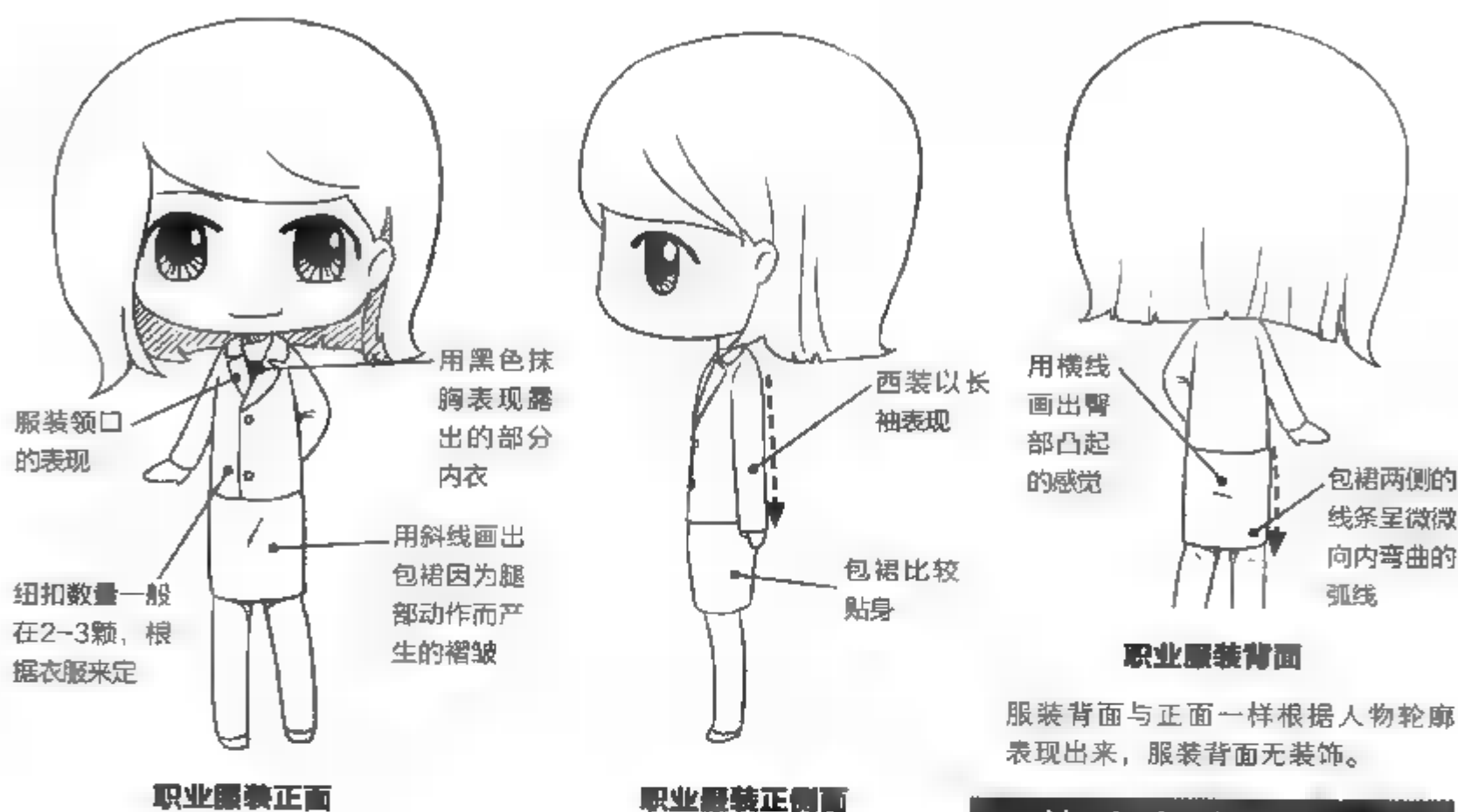
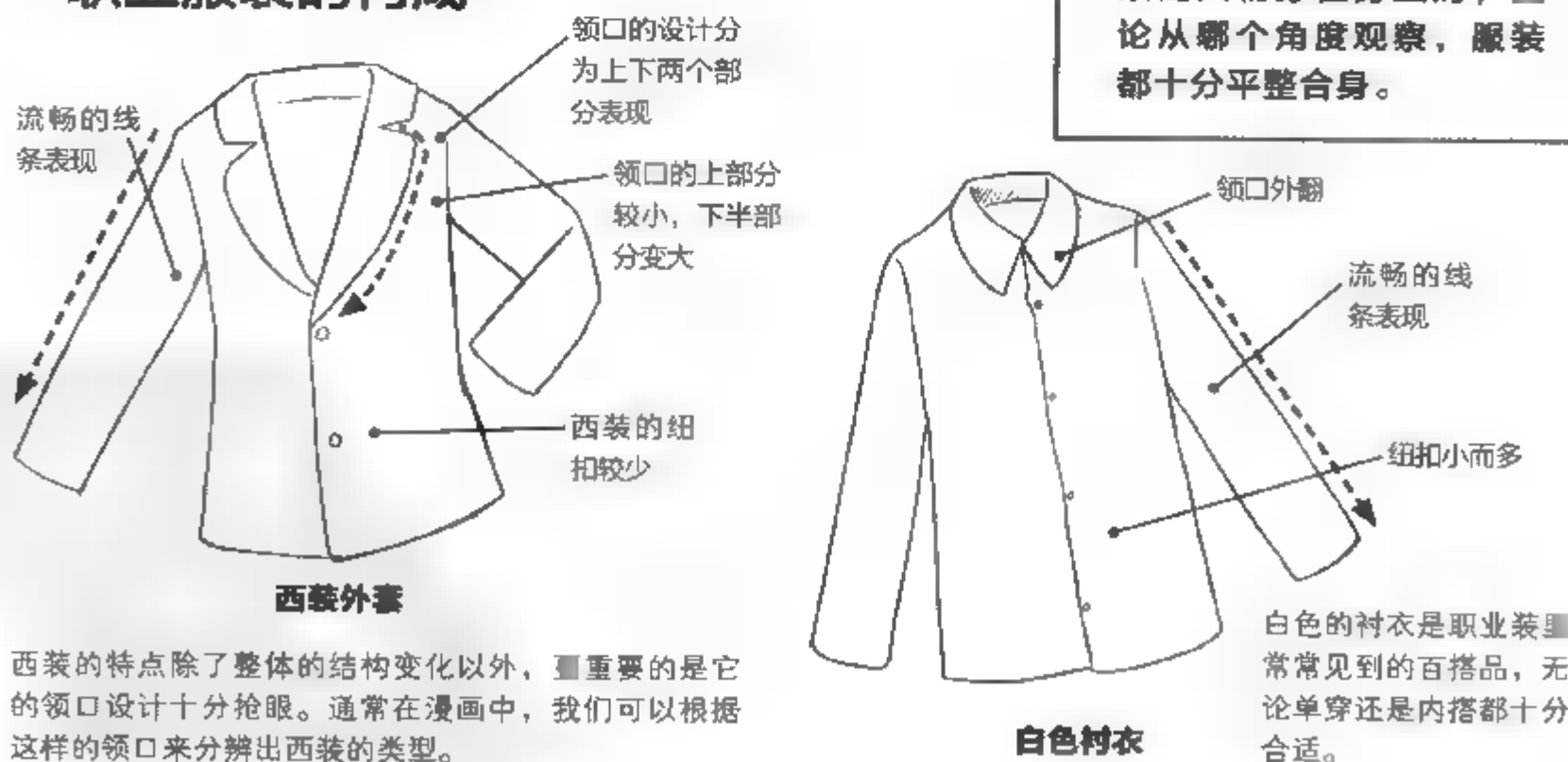
4.2.3 职业服装的画法

职业服装就是指工作时候穿着的服装。不同的工种有着各自不同的职业服装，例如医生穿白大褂、上班族穿西服套装、建筑工人穿连体工作服、警察穿警服等。

■ 职业服装的特点

职业服装正面　　职业服装正侧面

职业服装背面

服装背面与正面一样根据人物轮廓表现出来，服装背面无装饰。

职业着装中最常见的是西装革履的办公室职业装。职业西装分为上下装两部分。女性的下装以包裙为主。职业的西装与校服的西装有所区别，职业的西装会更加简单大方，并且带着一些严肃的味道。

核心知识

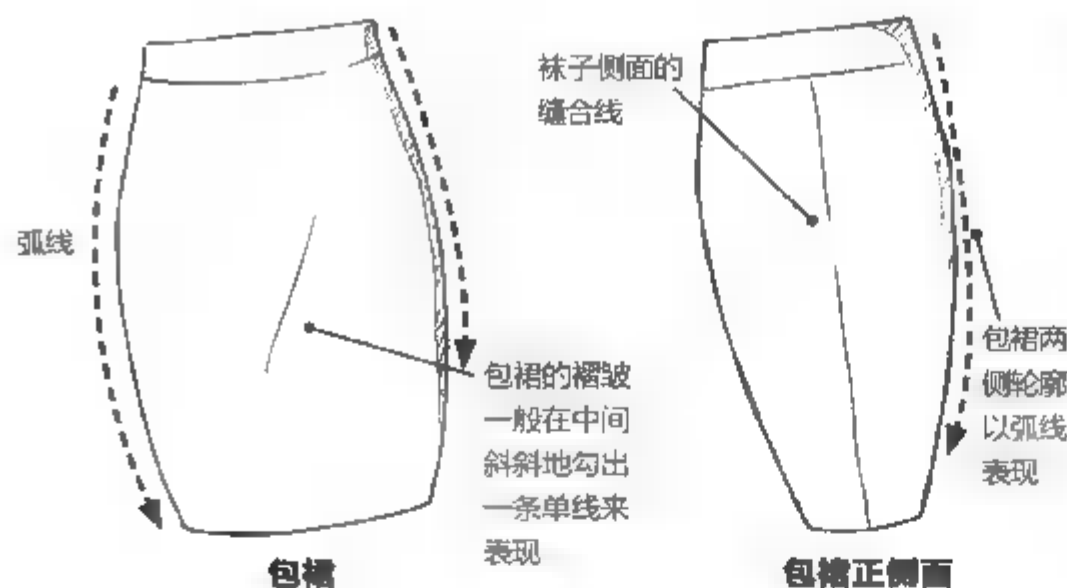
- **西装是我们常见的职业服装之一。**
- **西装的面料不易起皱，所以当人物穿在身上时，无论从哪个角度观察，服装都十分平整合身。**

■ 职业服装的构成

西装外套

西装的特点除了整体的结构变化以外，更重要的是它的领口设计十分抢眼。通常在漫画中，我们可以根据这样的领口来分辨出西装的类型。

白色衬衣

白色的衬衣是职业装里常常见到的百搭品，无论单穿还是内搭都十分合适。

核心知识

- 包裙可以根据字面上的理解来绘制裙子，运用弧线表现出“包”裙的特点。
- 职业装除了上下装，也有长款的连衣裙。
- 男式的西装会与领带相搭配，而女式的西装可以有更多的选择性，例如领带、领结可不戴。

包裙是职业女装的必备品，之所以叫包裙，自然是因为它穿在身上可以起到包裹住人物双腿的作用。

不同性别职业服装的绘制方式

男款职业装更宽大，女款职业装更贴身。

根据人物性别的不同，职业装在设计上也会有一定的区别。男性的服装会与西裤相搭配，而女性的服装可以搭配包裙。

■ 警服的绘制方式

用圆画出帽徽

正面以椭圆画出帽檐

领带

口袋及徽章

裤子的口袋

警察正面

帽子线条倾斜

半侧面时，应从脖子开始连接出肩膀和手臂的线条

警察半侧面

帽徽用椭圆表现

侧面时，领带被压扁

徽章

警察正侧面

椭圆

根据帽子及头部轮廓勾边

根据身体轮廓画出服装轮廓

警察背面

警服除了上下装以外，还有帽子的搭配，统称为一套。警服会有警徽等标志性的配件佩戴在服装和帽子上。

核心知识

- 警察的服装会佩戴标志性的徽章。
- 警察的帽顶呈扁圆形状，Q版中可以用圆画出正中间的帽徽。
- 根据人物性别的不同，警察的帽子在外观上也会有明显的区别。

■ 不同性别警服的绘制方式

警察的服装也有男女性别的区分。首先我们可以从帽子上看出服装的差异，其次是通过人物下装的搭配。

女警的上衣与男警上衣大致相同。女警的衣服两侧以向内弯曲的弧线表现出身体的曲线。

■ 咖啡店员服装的绘制方式

咖啡店的服装上衣以衬衣表现，下装以包裙和围裙的搭配表现出整体的效果。

1. 首先，根据人物的身体轮廓画出衣服轮廓及领口样式。

2. 继续向下画出矩形，表现出围裙的轮廓，注意线条的自然、柔和。

3. 接下来根据围裙画出下面露出的包裙裙摆轮廓。

4. 添加服装的细节，例如领结或袖口边。

核心知识

- 咖啡店的服装以衬衣和围裙为主，衬衣可以用纯色表现，也可以通过增加条纹表现出着装的特色。
- 根据不同的性别，围裙会改变长短的表现。
- 咖啡店员的服装搭配领结而不是领带。

■ 不同性别咖啡店员服装的绘制方式

男性的咖啡店员服装上衣以衬衣表现，下装以长裤和围裙的搭配表现出整体的效果。

1. 首先，根据人物的身体轮廓画出衣服的轮廓以及衬衣领口样式。

2. 根据画出的上身轮廓，继续向下延伸出自然的线条，画出长长的围裙。

3. 接下来通过完成的服装轮廓添加出细节，让服装更加完整，例如领口下方的蝴蝶结以及衬衣的纽扣等。

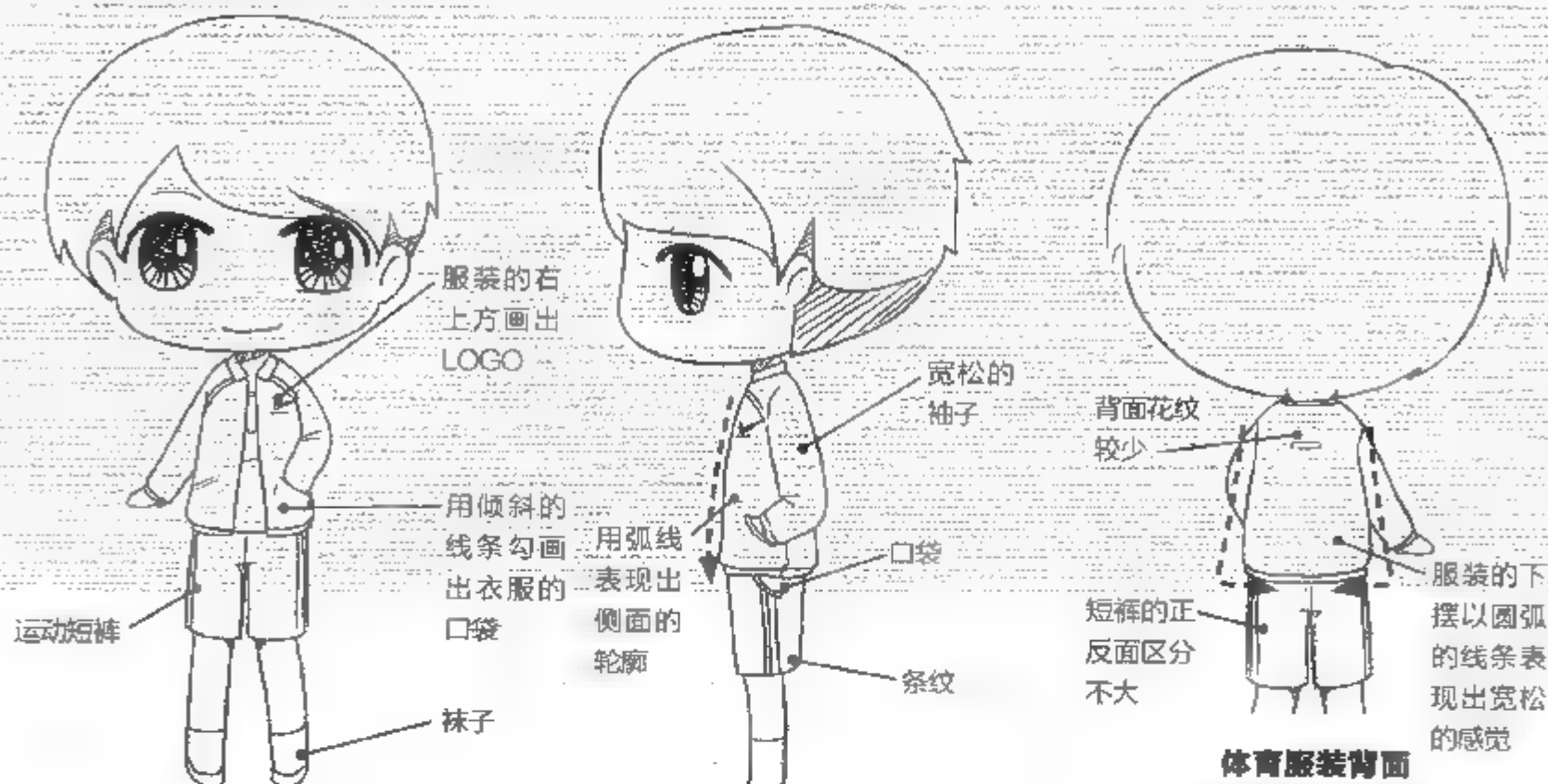
4.2.4 运动服装的画法

体育服装是指人们在运动时穿着的服装。运动的种类有许多，最常见的运动有足球、篮球、排球、乒乓球、网球、游泳等。现在就让我们来学习绘制这些运动的Q版服装吧。

■ 运动服装的特点

体育服装正面　　体育服装正侧面

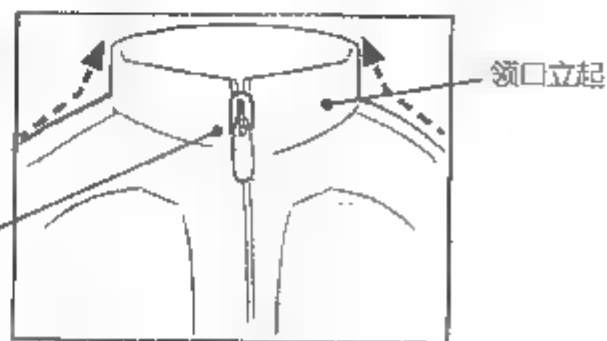
根据不同的运动，在体育界里也会有不同的着装打扮。体育服装也是休闲装的一种，根据这一特点，人物的穿着首先要呈现出运动及放松的感觉。

体育服装背面

背面的运动装依然呈现出服装的宽松感，在背面没有过多的花纹。可以在背部以小的长方形表现出一些商标或者字母点缀。

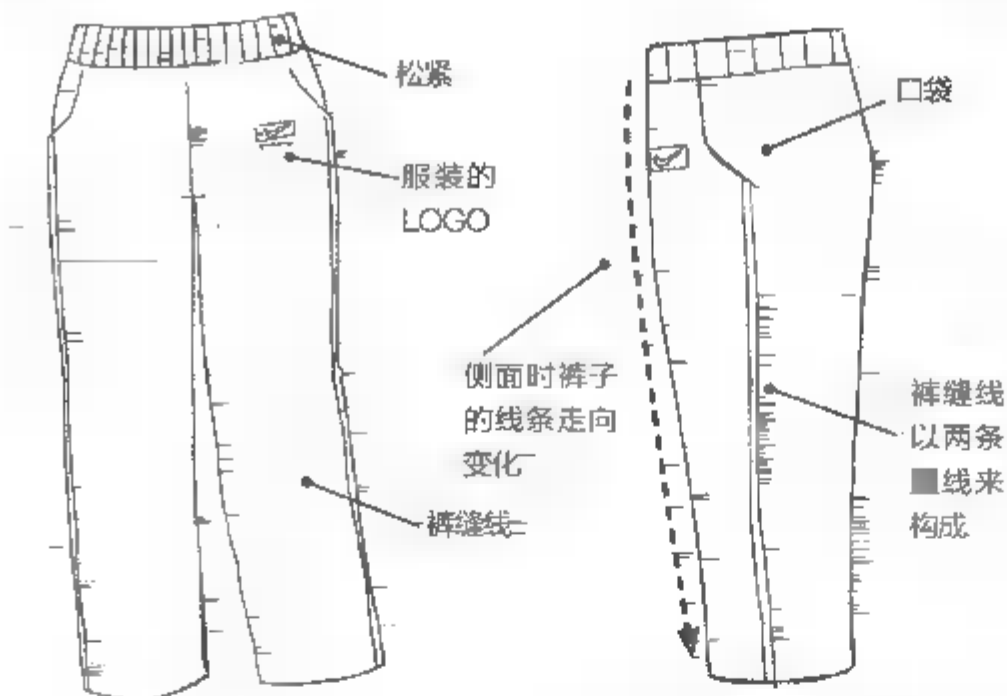
■ 运动体育服装的构成

运动服外套　　立领的表现

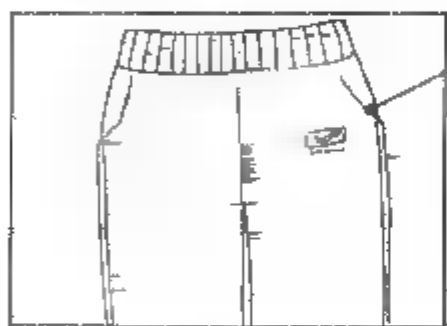
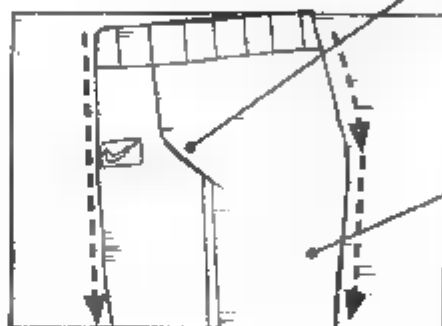
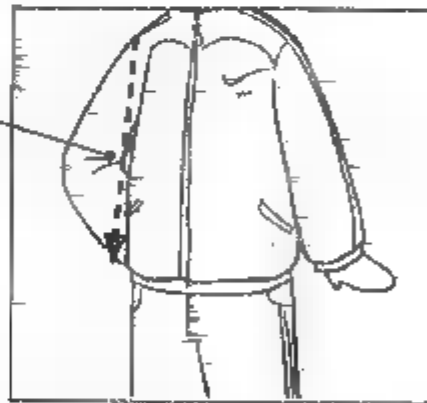
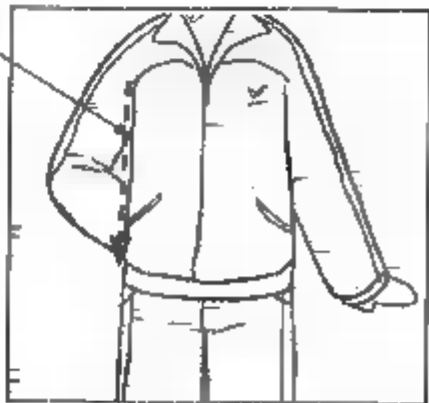
核心知识

- **体育服装十分休闲，衣服十分宽松，便于活动。**
- **运动服上的花纹简洁，以一些弧线构成。**
- **体育服的外套都以拉链设计。**

运动服的外套十分宽松，这样才能方便人们活动自如。衣服的衣摆及袖口处都有松紧的设计。一般运动服的开口也以拉链的形式表现，因为这样才更加方便。

体育服装的拉链可以拉至领口的顶端，起到了防风和保护脖子的作用，但拉链被拉到衣领的顶端时，衣领会以立领的表现方式呈现。

核■知识

- 体育服的下■■部以长长的休闲裤表现。裤子的线条柔软流畅。
- 裤子的■口位置运用较宽的松紧来收口。
- 裤子侧面的轮廓有■■的细节表现。
- 根据不同性别的人物，运动服在大小和外形变化上会有明显的区别。

体育下装正面 **体育下装正侧面**

运动下装以长裤表现。裤子宽松，整体简洁大方。

体育下装正面 **体育下装正侧面**

不同性别运动服装的绘制方式

男生的服装表现以弧线画出衣服的轮廓，看上去会更宽松。

女生的服装以直线画出来，相对于男生的服装可以表现得更合身一些。

体育服装是为方便运动而设计的。所以无论男女，下装都以长裤表现。从大体上来看，男女的运动服区别较小，变化不大。

足球服的绘制方式

服装的花纹一般分布在手臂和胸前的位置

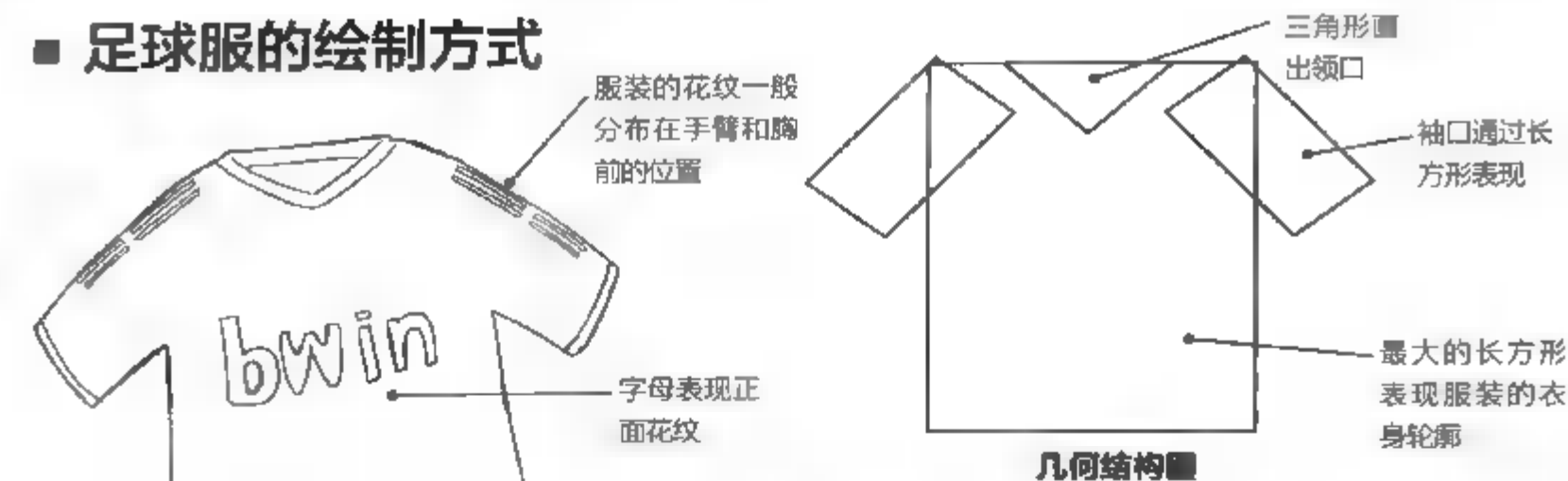
字母表现正面花纹

足球服上装

三角形画出领口

袖口通过长方形表现

最大的长方形表现服装的衣身轮廓

几何结构图

足球服以简单的T恤和宽松的短裤构成，服装的样式变化通常保持轮廓和结构不变，通过改变布料上的图案和花纹而达成的。通过几何图形的组成，可以更加直观地表现出服装的轮廓。

裤子两侧用简单线条修饰裤缝线

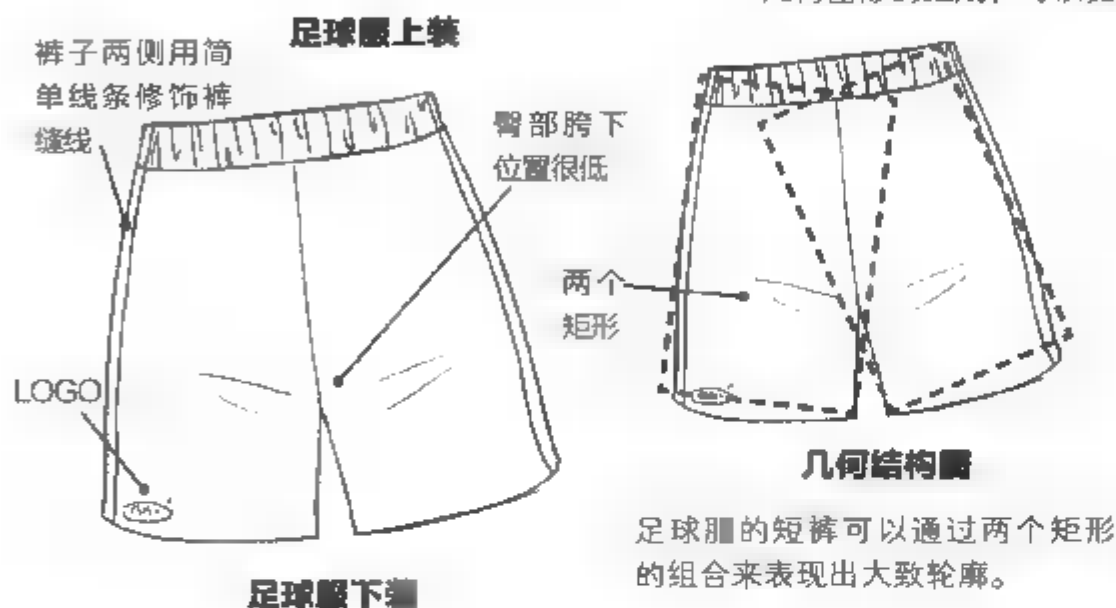
臀部胯下位置很低

LOGO

足球服下装

两个矩形

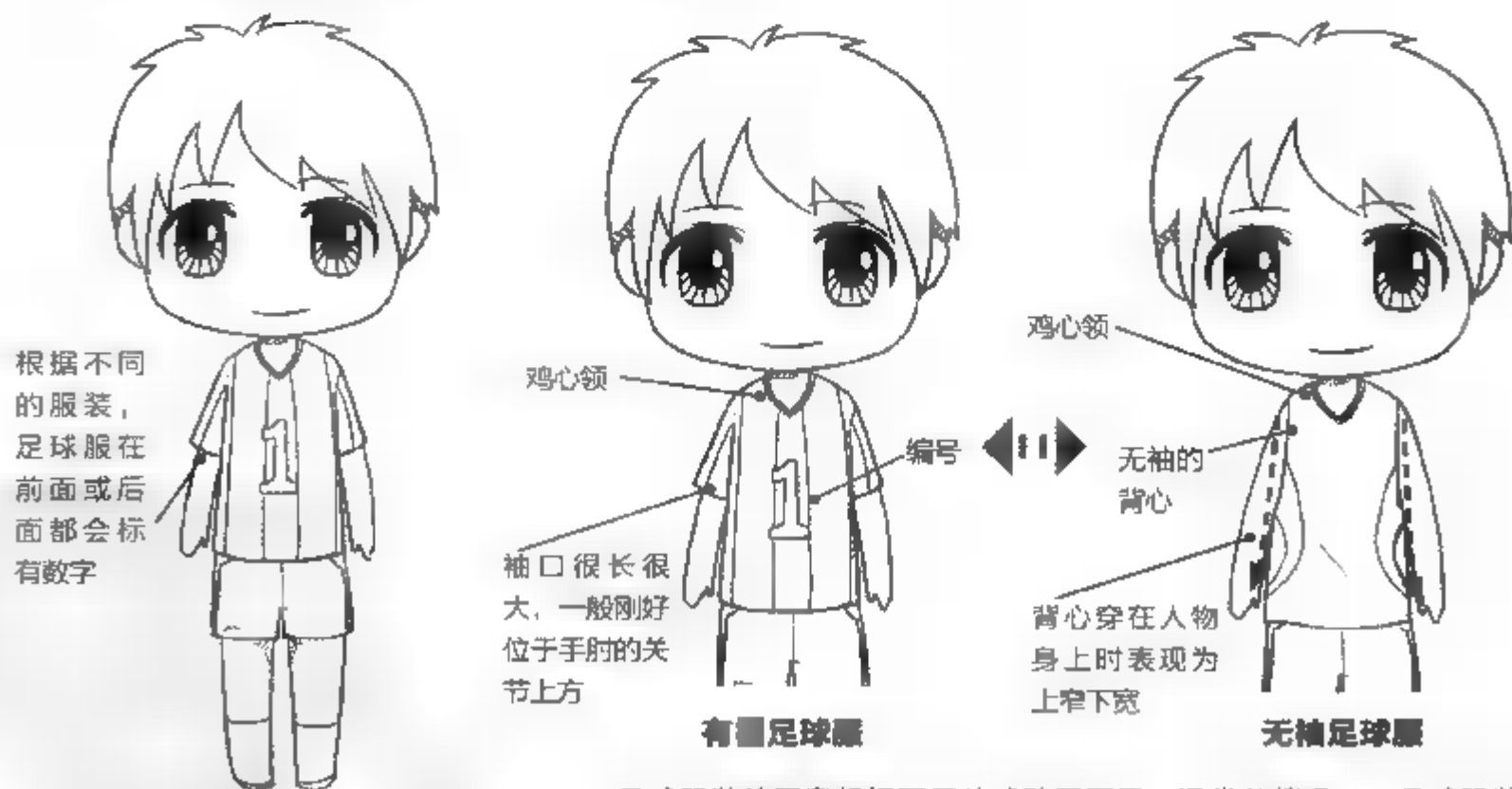
几何结构图

足球服的短裤可以通过两个矩形的组合来表现出大致轮廓。

核心知识

- 足球服的款型是以T恤来表现的。
- 足球服的袖口十分宽大。
- 与足球服相配的下装是松紧的短裤，短裤臀部位置比一般的短裤要低很多。

不同款式足球服的绘制方式

有袖足球服

无袖足球服

足球服的图案以简单大方为主，Q版中这些图案更要以大块的方式表现。

足球服装的图案根据不同的球队而不同。通常的情况下，足球服装是分为两种样式来表现的。左侧的短袖T恤，大多是比赛用服装，右侧的无袖背心是训练用的服装。

■ 泳装的绘制方式

学校名

校园泳装一般由两种颜色组合构成，以一条横线在胸口下作为颜色的分界线

校园泳装花纹简洁

泳装正面

泳装的颜色鲜艳，花纹也会很多。上图中的人物以连体的泳装表现，类似于这种简单样式的泳装，一般是校园泳装。

贴身，以弧线画出身体轮廓

根据身体角度的变化，领口角度也会变化

泳装半侧面

线条变平自然下垂

腿部用下弯的弧线画出来

泳装正侧面

背部平整，服装线条也变平

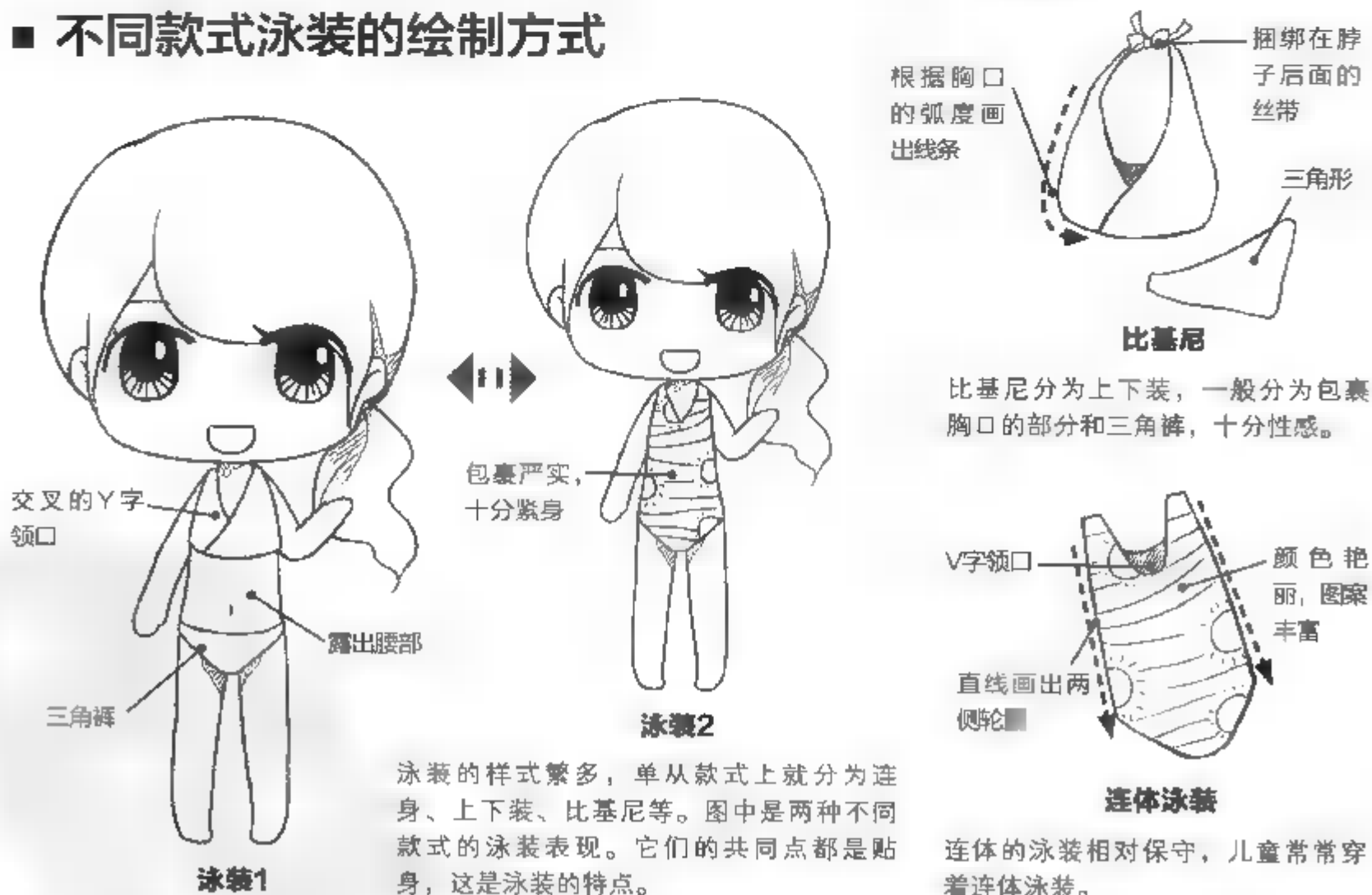
泳装背面

核心知识

- **泳装的面料十分有弹性，当人物穿上时会很贴身，能够表现出人物身体的曲线。**
- **泳装的款式很多，分为上下装、比基尼和连体泳装。可以根据人物不同的性格和职业来挑选暴露型或者保守型的泳装。**

■ 不同款式泳装的绘制方式

泳装1

泳装2

泳装的样式繁多，单从款式上就分为连身、上下装、比基尼等。图中是两种不同款式的泳装表现。它们的共同点都是贴身，这是泳装的特点。

比基尼

比基尼分为上下装，一般分为包裹胸口的部分和三角裤，十分性感。

连体泳装

连体的泳装相对保守，儿童常常穿着连体泳装。

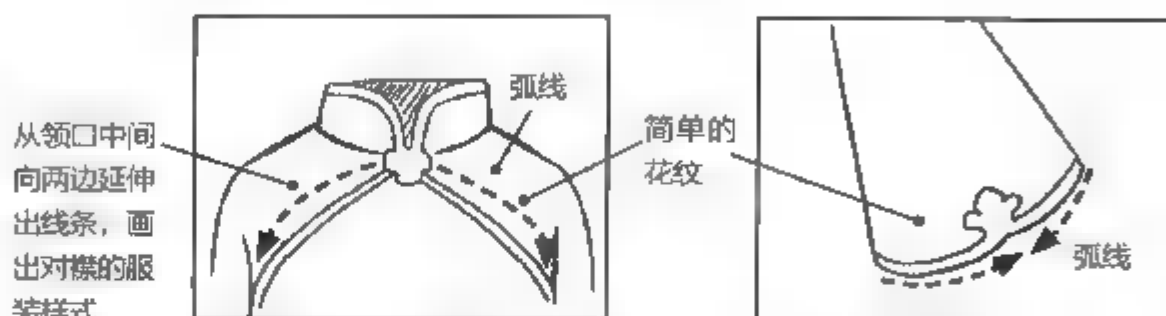
4.2.5 各国服装的画法

不同的国家有着不同的文化，而服装最能直观地体现出文化的特色。各国的传统服装是经过时间的流逝慢慢积淀下来的各国文化的精髓。

中国服饰的特点

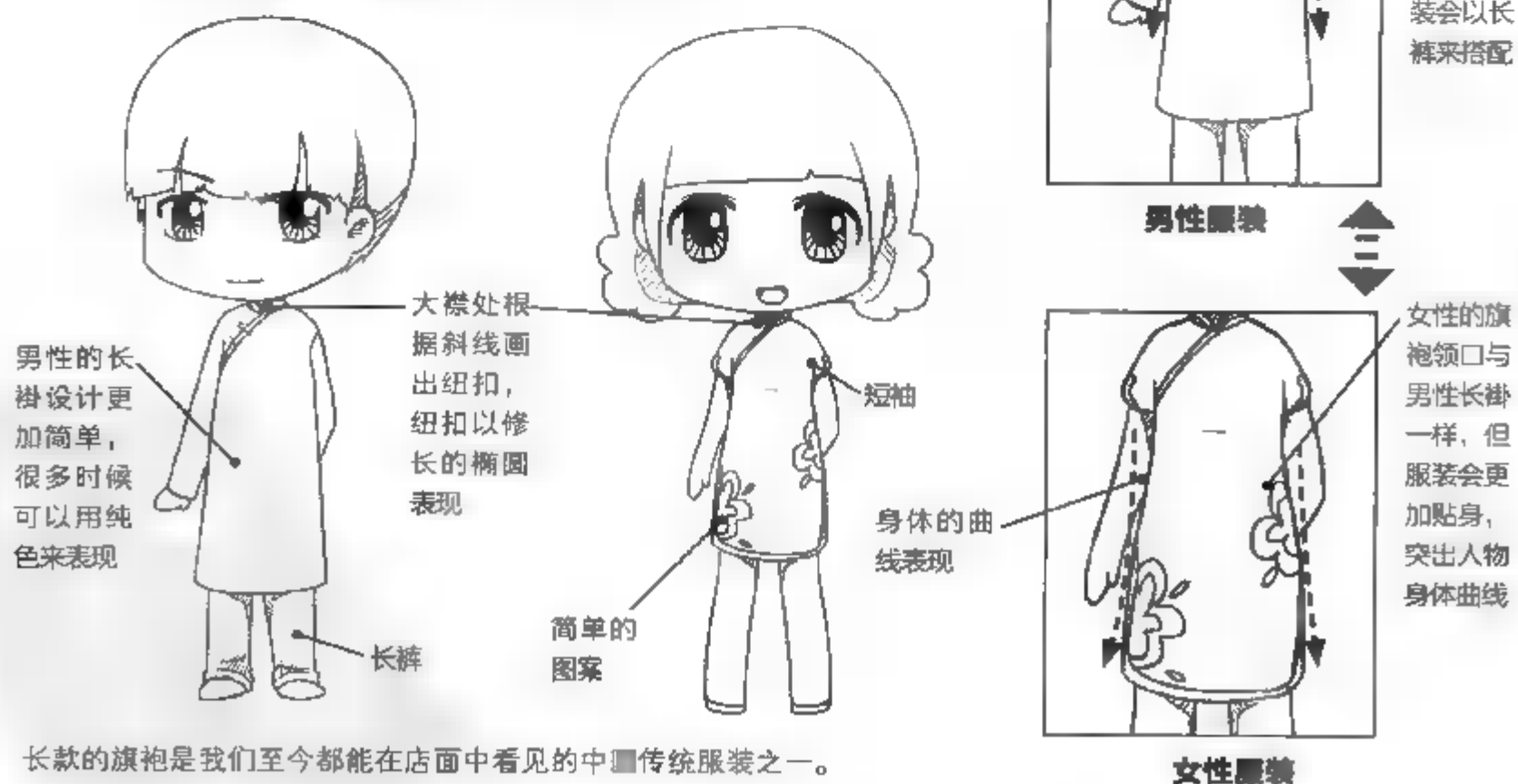
核心知识

- **中国旗袍的特色是服装衣领有立领、左右襟和对襟之分，旗袍下摆开衩，穿在身上可以突显身段。**
- **服装不但可以通过整体的样式来表现中国风，还可以通过服装面料上的图案来表现出中国服饰的特色。**

以简单的花来表现服装上缤纷的图案。

衣领是服装中最重要的部分。领口立起并带有修边。一般在正中间会有绳子编成的花饰作为点缀。

袖口的表现与服装整体统一。所以也有修边的设计。注意袖口会有微微的弧度。

上图中，人物的服装分为上下两部分表现。上装以宽大的袖口和衣摆为特色，下装以中长的裤子作为搭配。

不同中国服饰的绘制方式

长款的旗袍是我们至今都能在店面中看见的中国传统服装之一。

男性服装

女性服装

■ 唐装的绘制方式

唐代时期的服装袖口都十分大。我们可以通过几何中的长方形来绘制出袖口的大概形状。

唐代的服装以系高腰来表现女性身体的修长，一般丝带系在胸部下方的位置，根据表现的不同，有的甚至还会系在腋下。

飘带的结构表现是一条细长的矩形，常常缠绕在人物手臂上作为装饰品。

| 核心知识 |

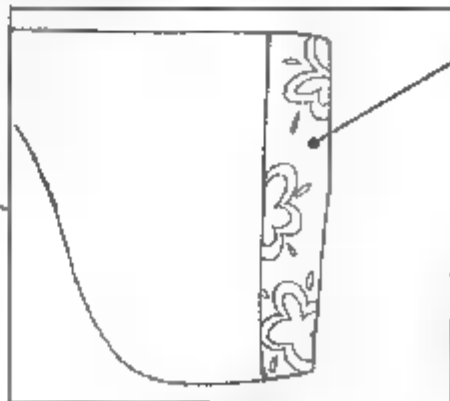
- **唐代服装以半露胸和系高腰为特点。**
- **汉服领口成Y字形式表现，整个服装以缠绕的方式表现。**
- **镶边的服装可以在宽边内添加图案。**

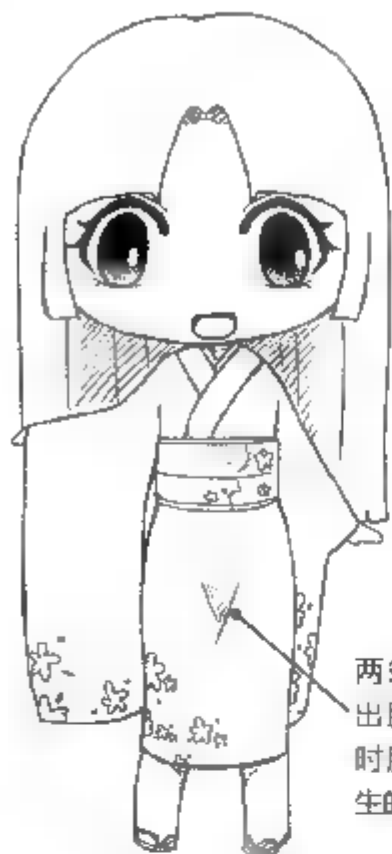
■ 汉服的绘制方式

汉服的领口以右衽表现，也可称为Y字领，没有扣。衣服以缠绕的方式至臀部，然后用丝带系束。衣服的衣襟和袖口都有镶边，并且以图案点缀，更显服装的精美。

衣服上装

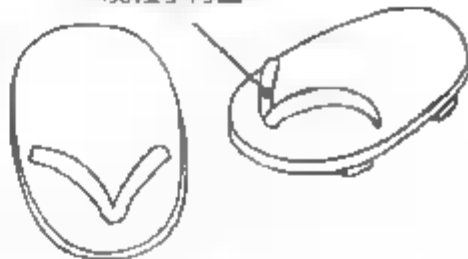
服装领口镶边，以重复绘制同样的花纹表现出衣领的精致。

下垂时的袖口

袖口镶边

■ 日本服装的特点

在漫画中，我们可以常常看到日本的和服，而和服款式的表现也分为长款与短款两种。

和服

和服的领口以右衽的方式表现出来，它的腰带十分宽大，袖口的设计与中国的古装袖口相类似。可以在服装上面添加一些小花来表现，让服装看起来更精致。

两条相对的线条表现鞋子背面

木屐

穿着和服时，人物的鞋子自然也要更换成木屐，配成一套。

核心知识

- **和服的设计是根据中国古代服装演变而来的，所以在很多地方会有相同之处。**
- **通常，和服上的花纹会以樱花表现，在Q版中我们可以简化花朵的绘制来表现出相同的效果。**

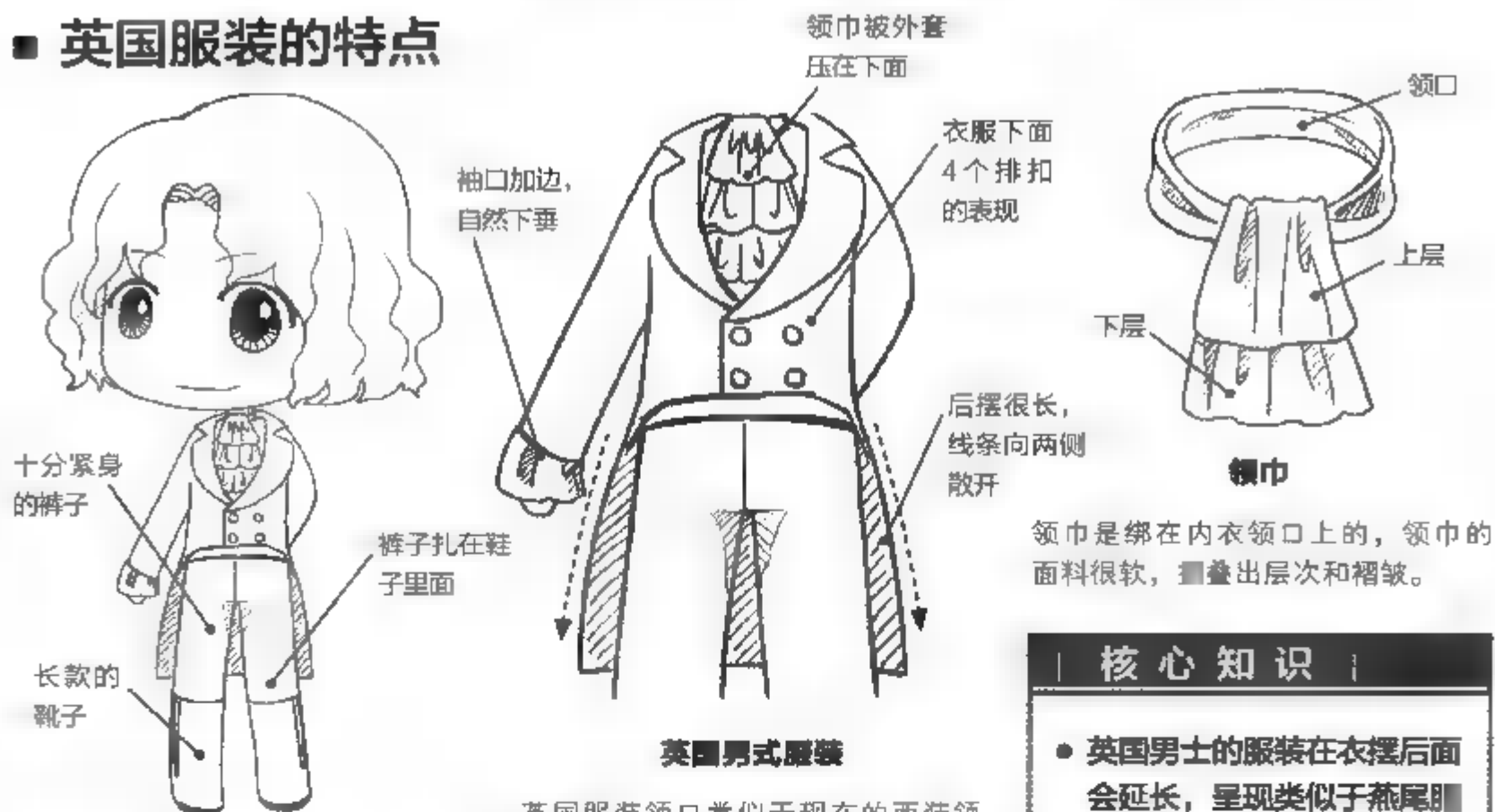
■ 和服的绘制方式

绘制服装首先要了解服装的大概样式及结构。通过对服装的了解后，再根据人物的动态和身体结构绘制出合身的衣服。

双手放于身体前面时，背部会微微弯曲，与领口留出一段空隙。

人物抬起腿部时，服装的下摆会被提起。

人物的袖口十分有特色，根据人物的表现角度和放下的手臂，我们能看见后面的袖口，虽然是同一个袖口，但是分成了两个部分画出来。

■ 英国服装的特点

英国男性的传统服装分为上下装，而上装以两件不同款式的衣服相互搭配，下装穿着长裤和较高的靴子搭配整体，袖口以白色的花边作为修饰。

英国男式服装

英国服装领口类似于现在的西装领口，领口很大，露出脖子上的领巾，领巾以2~3层表现，起到装饰的作用。而更有特点的是外套的样式，正面很短，背面的服装加长成燕尾服的感觉。

领巾

领巾是绑在内衣领口上的，领巾的面料很软，折叠出层次和褶皱。

核心知识

- **英国男士的服装在衣摆后面会延长，呈现类似于燕尾服的款式。**
- **英国女士的服装可以通过简单的几何来表现出服装的基本结构和轮廓。**

■ 英国洋装的绘制方式

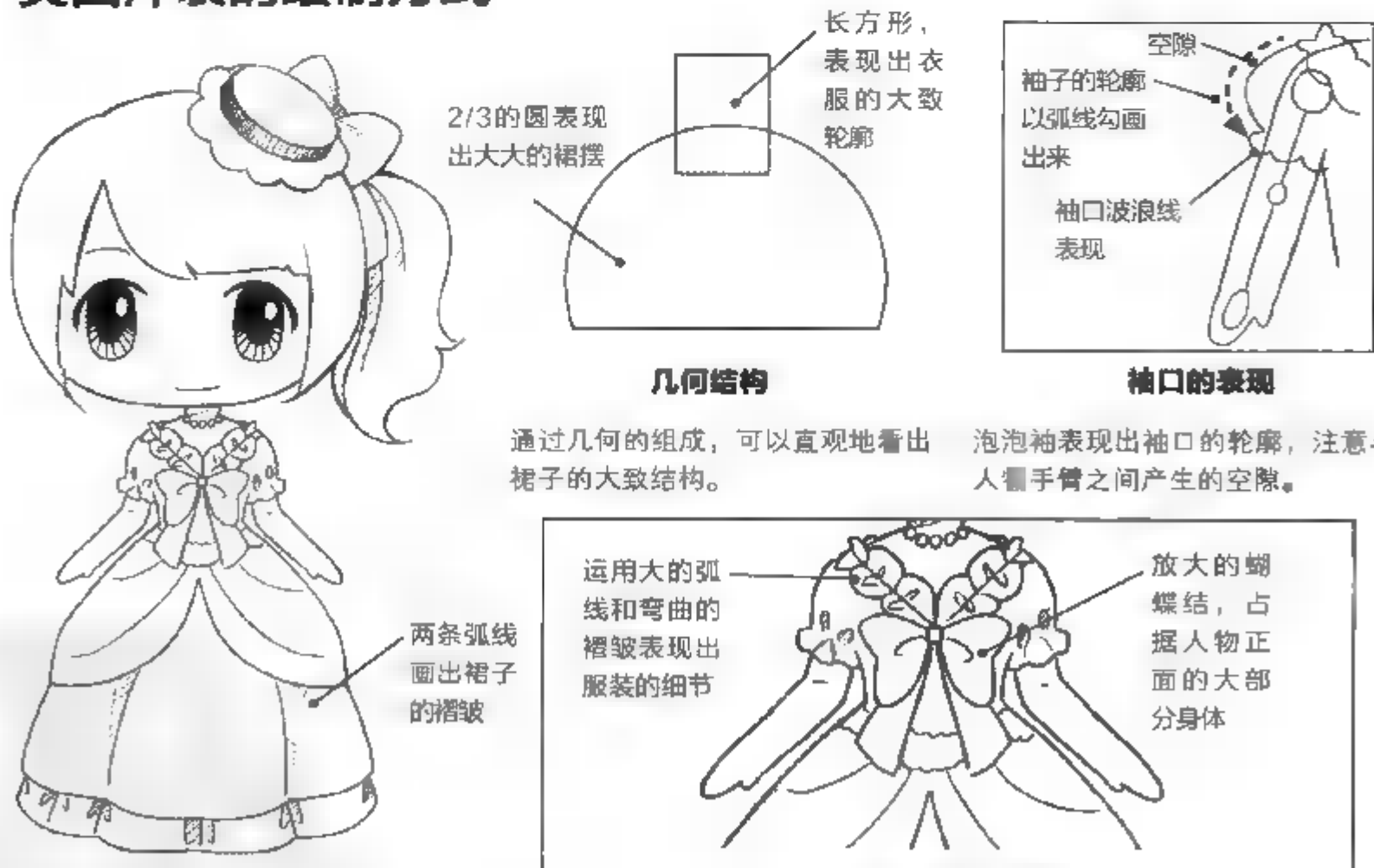
几何结构

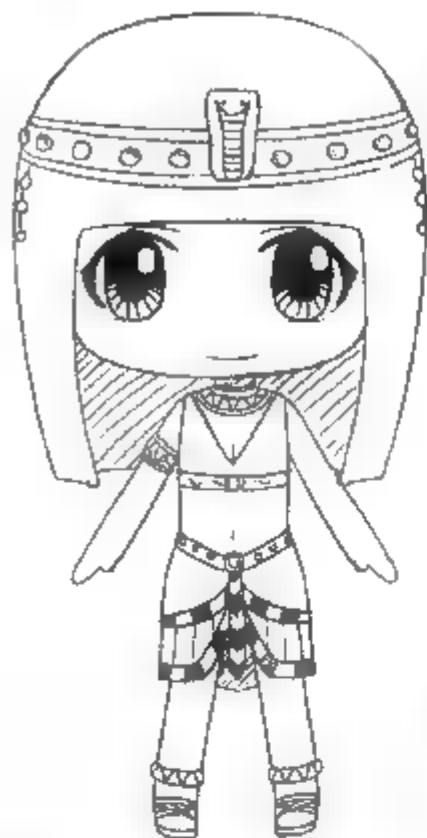
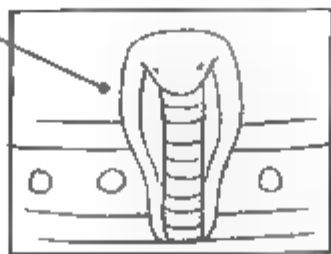
通过几何的组成，可以直观地看出裙子的大致结构。

袖口的表现

泡泡袖表现出袖口的轮廓，注意与人物手臂之间产生的空隙。

袖口的表现

衣服通过泡泡袖和服装上的花边来表现出华丽的感觉。在Q版中，我们要通过简单的褶皱和大弧度的线条来呈现出效果。

英国女士的服装以华丽的裙装为主，连身的裙装以多层及褶皱表现出服装的质感及样式。

埃及服装的特点

埃及的服装简单并且有些暴露。人物以上下装来表现出服装的整体样式。

头饰

头饰不但能固定人物的头发，更重要的是头饰上的花纹还可以表现出人物的身体和权位。

臂腕

臂腕是戴在人物手臂上的装饰品。臂腕上通过镶嵌宝石及雕刻图案来表现出华贵的感觉。

鞋子

一般埃及的人物鞋子以草编织而成，所以不会出现以弧线勾画出的鞋子。

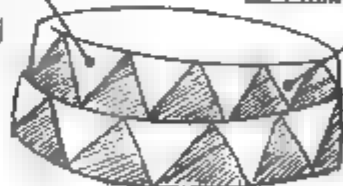
核心知识

- 埃及服装比较单薄，人物的头饰会有很强的象征性。通常以眼镜蛇来表现的饰物都是法老及埃及艳后配备的物品。
- 在Q版的埃及服装里，腰带可以运用画三角形的形式画出花纹，表现出服装的精致和特色所在。
- 埃及的饰品上常常会用到宝石和雕刻来点缀物品。

埃及服装的绘制方式

这种紧身女装十分简单，从胸部一直垂到脚踝，腰下用一根布带扎住。

饰品1

除了柔软的面料可以表现出披肩外，较硬的材料也可以作为披肩，同时也代替了项链的表现。

饰品2

腰带缠绕在人物的腰部，用来固定服装，表现出身体的曲线感。

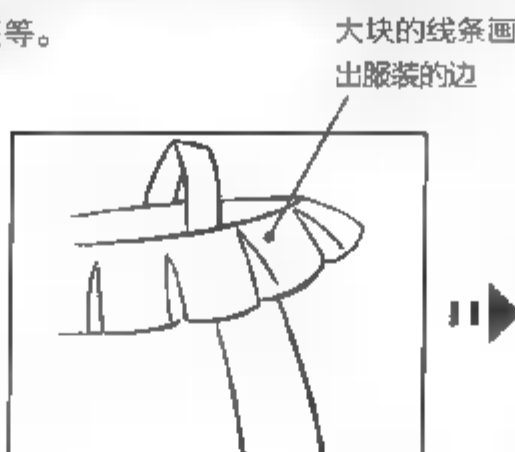
柔软的披肩

披肩以自然的线条画出其轮廓，表现出面料的柔软及飘逸，并通过人物手部提起的地方延伸出褶皱，呈现出披肩的轻薄感觉。

4.2.6 另类服装的画法

除了前面常见的服装之外，Q版人物还会根据不同的剧情或画面穿着许多另类的服装。例如哥特服装、朋克服装、摇滚服装、玩偶服装、COSPLAY服装等。

■ 哥特服装的特点

哥特式服装重点在于细节的表现。女性的服装在裙边上会用到大量的蕾丝来点缀服装的整体效果。

蕾丝的表现

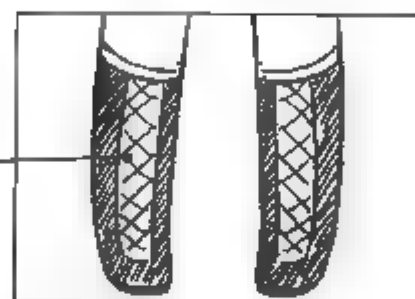
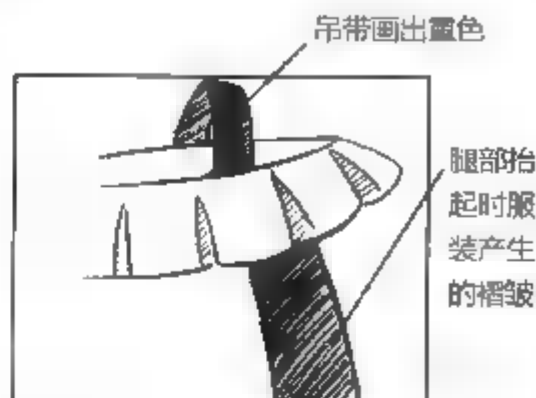
Q版中，服装的蕾丝边会通过简化和放大变得更大块。

吊带画出重色

腿部抬起时服装产生的褶皱

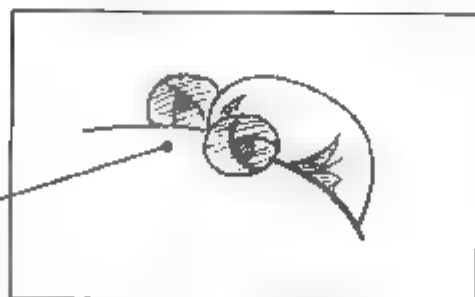
深色的表现

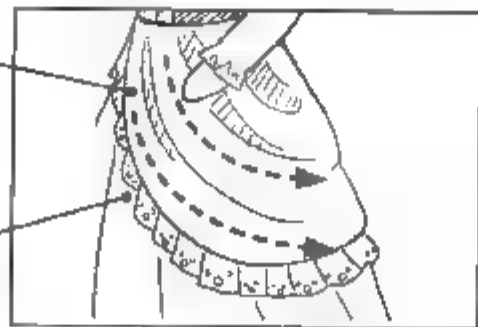
给服装的局部以重色表现，可以使服装更具备哥特风的效果。

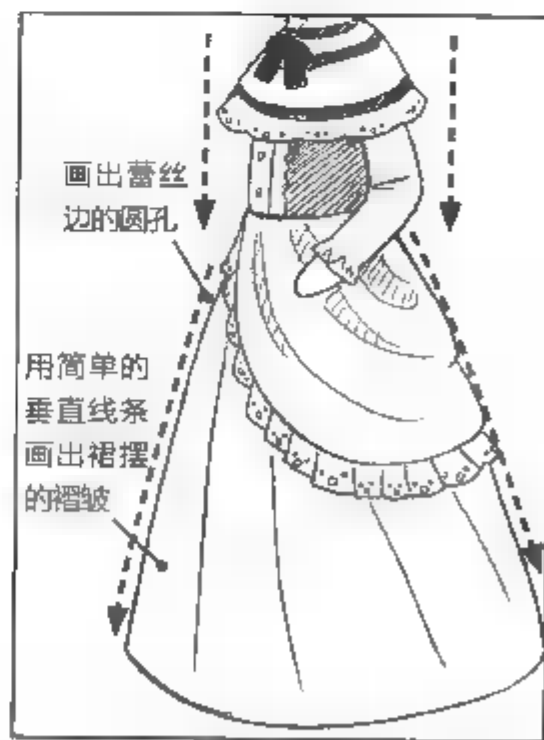
深色的靴子

鞋子的样式和颜色要与服装相匹配，所以在这里以黑色的长靴来表现最好。

| 核 心 知 识 |

- 哥特的服装有很多蕾丝的表现。
- Q版的服装经过简化，蕾丝的处理也要以大块的线条表现。
- 以排线画出服装的重色，表现出哥特服饰颜色上的特征。

■ 哥特服装的绘制方式

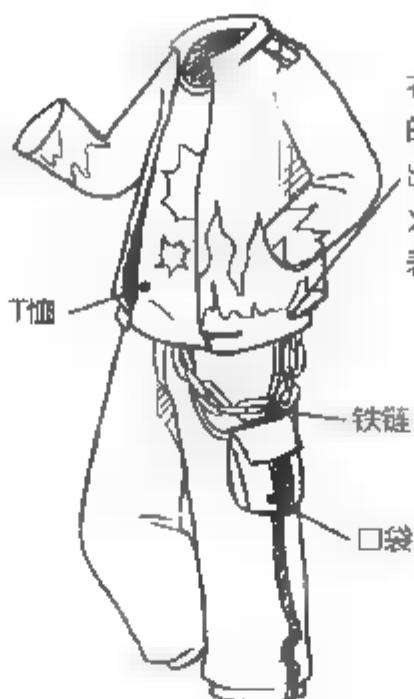
根据人物体型和不同角度的表现，绘制出与人物相符的服装。

头饰

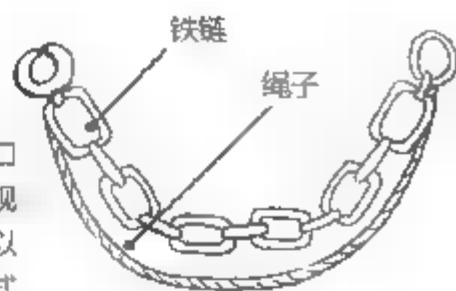
根据人物体型和不同角度的表现，绘制出匹配人物的头饰

褶皱的表现

裙摆可以通过在内侧勾画弧线表现出服装上的褶皱和样式。

服装的整体表现

裙子的上身根据人物身体结构画出来。下身因为宽大的裙摆而遮挡身体曲线，只在两侧画出弧线即可。

朋克服装的特点

朋克服大胆，具有吸引力。通常它们也有深色的表现及饰品的搭配。

朋克服装

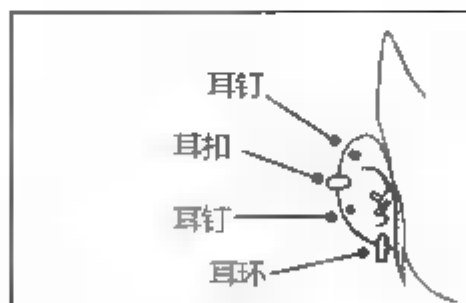
朋克服装要表现出街头风的感觉。可以用深色来表现出朋克服装，同时也可以通过一些夸张大胆的花纹来体现出这一特点。

饰品

上图的饰品是佩戴在下装侧面的链子。链子可以以单根或者多根表现。通过简单的配饰，加强人物表现性。

核心知识

- Q版的朋克服装可以用简单的花纹表现出街头风。
- 朋克通过小的饰品，如各式的耳钉、唇环等呈现出张扬的个性特点。
- 女性朋克的下半身服装可以用网袜或者贴身的皮裤来搭配。

朋克服装的绘制方式

根据人物的身体画出和服装相匹配的饰品。注意朋克的服装很多为黑色，在这里可以通过密集的排线绘制出来。

耳钉

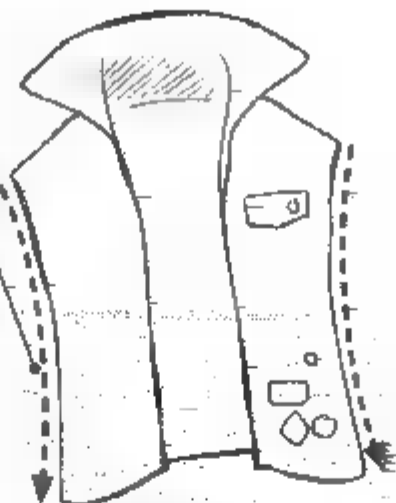
耳钉和耳扣都以小黑点及长方形表现出来。

上衣的表现

小外套和长款的女式T恤表现出上装。外套以密集的排线画出灰度。

下装的表现

裤子十分贴身，根据人物的腿部轮廓画出来，以密集的排线添加出灰度的表现。在这里再小心擦掉裤子外轮廓的部分灰度，表现出皮裤的高光效果。

摇滚服装的特点

白色背心

衣服以立领表现，■装时可以不用完全拉上，呈现出翻领的效果。

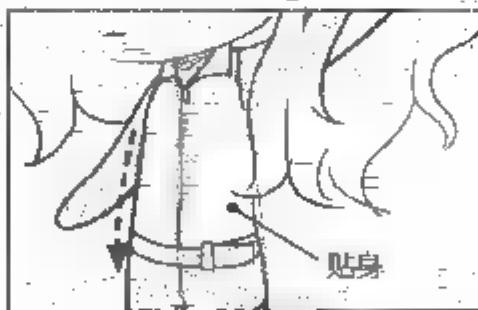
项链

摇滚人物的项链可以表现为十字架、骷髅头等。在佩戴时也可以多条的项链来表现。

摇滚的服装以重色表现，人物无论男女常常都会以一身黑的装束打扮。

核心知识

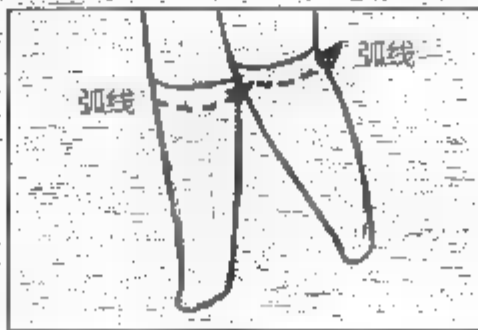
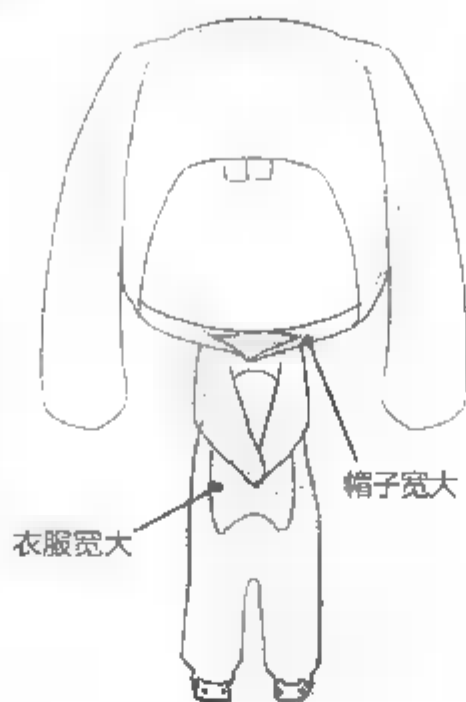
- **摇滚的服装特点表现在颜色和紧身的样式上。**
- **绘制Q版人物的紧身服装时，可以根据人物的身体轮廓，在内侧添加细节来表现服装样式。**

摇滚服装的绘制方式

上衣的表现

根据人物的身体结构，画出服装的轮廓。服装紧身的话直接根据身体的轮廓线描出来就可以了。

鞋子的表现

服装整体表现

人物服装大半部分为深色，可以运用排线的绘制方式，以同一个方向画出服装的颜色。

长靴的轮廓是在人物膝盖上方以弧线勾画出来，便能很好地表现出鞋子的轮廓。

在Q版中，紧身的服装基本上可以根据身体的轮廓，在服装内侧添加细节，表现出服装的样式。仔细观察，我们便可以发现，人物两侧的轮廓还是身体原有的轮廓线。

■ 玩偶装的特点

结构表现1

结构表现2

结构表现3

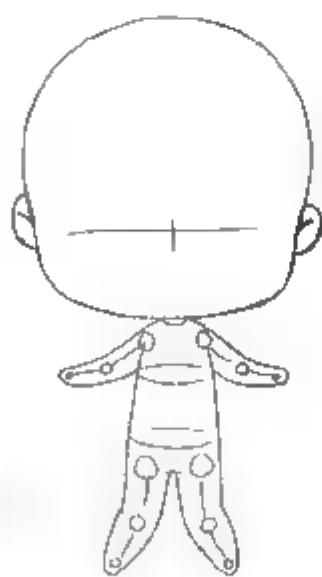
玩偶装的特点在于，服装是根据不同的动物外形来表现的。玩偶装十分宽大，所以在绘制时要通过大幅度的线条表现出面料宽松的感觉。

根据人物的结构，画出具有动物特点的服装帽子。根据玩偶装宽松的特点，服装的线条与身体的结构会有一定的空隙表现。

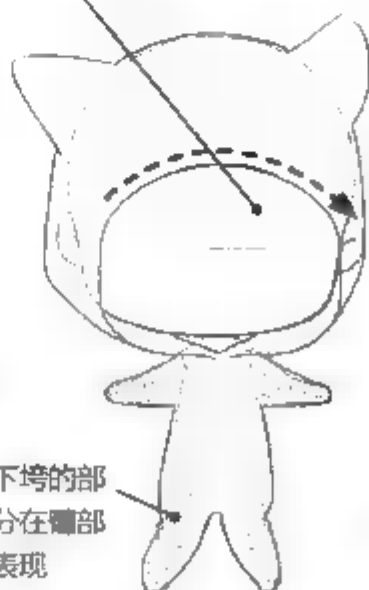
核心知识

- **玩偶装的服装特点是根据动物的外形制作出来的。**
- **玩偶装十分宽大，绘制时要画出服装与身体之间的一定距离才可以表现出宽大的感觉。**

■ 玩偶装的绘制方式

根据人物的结构和身体动态的不同表现，可以画出不同的玩偶装。在绘制时，要表现出衣服十分宽大的特点，画出服装与人物身体之间的关系。

1. 首先画出人物的身体结构，表现出人物跳跃时的动作表现。

用大的半圆画出动物的嘴巴，表现出帽子的开口处

下垮的部分在裆部表现

2. 接下来，根据人物的身体结构图。画出帽子和服装的轮廓。帽子要表现出动物的特点，如三角形的耳朵等。

耳朵细节

铃铛

尾巴

3. 画好服装之后，擦掉被遮挡的人物身体的部分轮廓，然后细化服装的细节，添加出玩偶装上动物的尾巴和配饰。

COSPLAY服装的特点

结构表现

领口的表现

蝴蝶结的样式可根据美少女战士的服装绘制出来，但蝴蝶结的整体要放大。

在漫画中要表现出COSPLAY的效果，自然也是通过服装将人物打扮成动漫中的人物来表现服装的特色。

服装的外观根据动漫中人物的服装特点来绘制。而绘制时，服装的大小还是要根据穿衣的人物身体和动作来绘制。

核心知识

- **COSPLAY服装是根据动漫人物的服装来绘制的。**
- **在绘制COSPLAY的服装时，要根据人物的体型来表现，但样式还是参照动画人物的服装来表现。**

COSPLAY服装的绘制

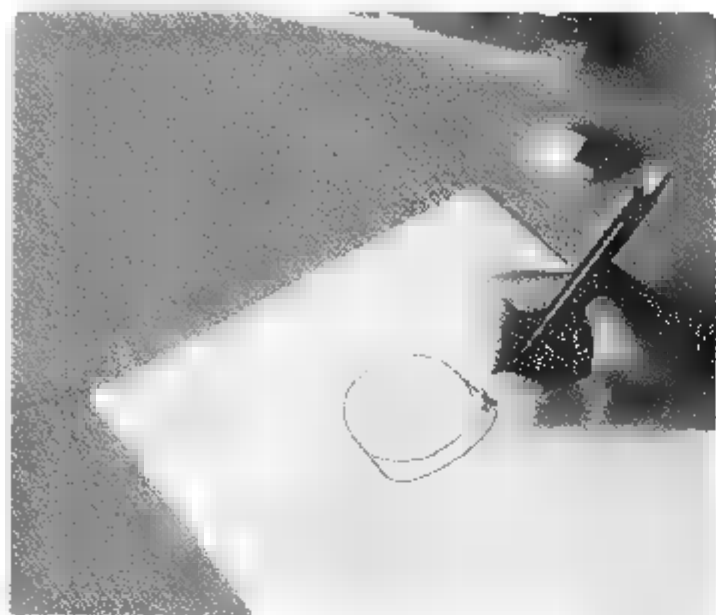
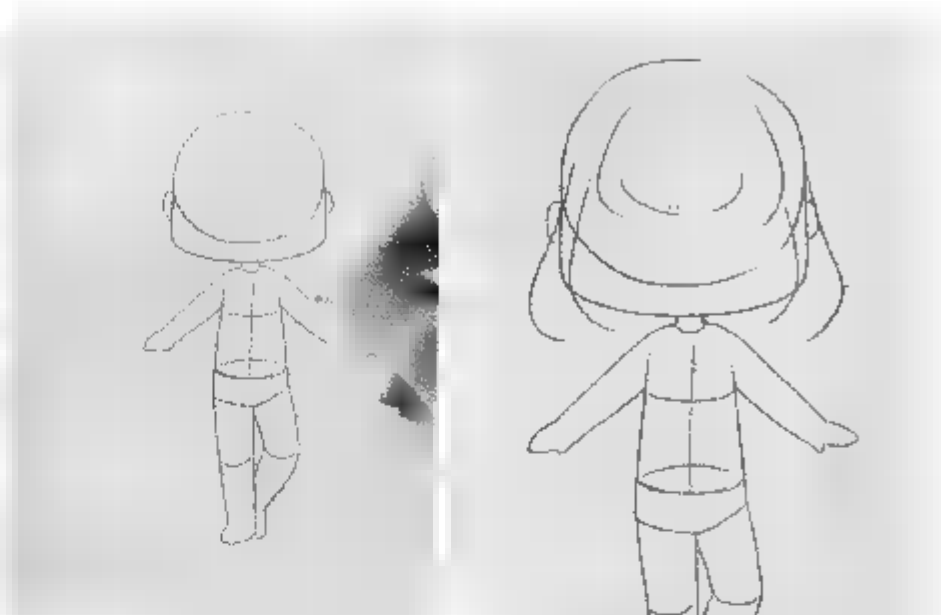
在COSPLAY中不但可以根据动漫人物进行COS，同样也可以根据卡通中的动物进行COSPLAY。上图是根据美羊羊的外形进行的服装上的COS。

1. 根据上图中站立的人物结构和动态，针对服装和外形特点，绘制出美羊羊的卡通服装。

2. 头发依然无COS，在头顶画出羊角及蝴蝶结，这是美羊羊的头部特征。向下画出围巾和毛茸茸的服装，服装以波浪线构成。

3. 完成人物的结构后，去掉辅助结构，开始细化人物和服装。服装的颜色和灰度依然根据美羊羊的服装灰度来绘制。

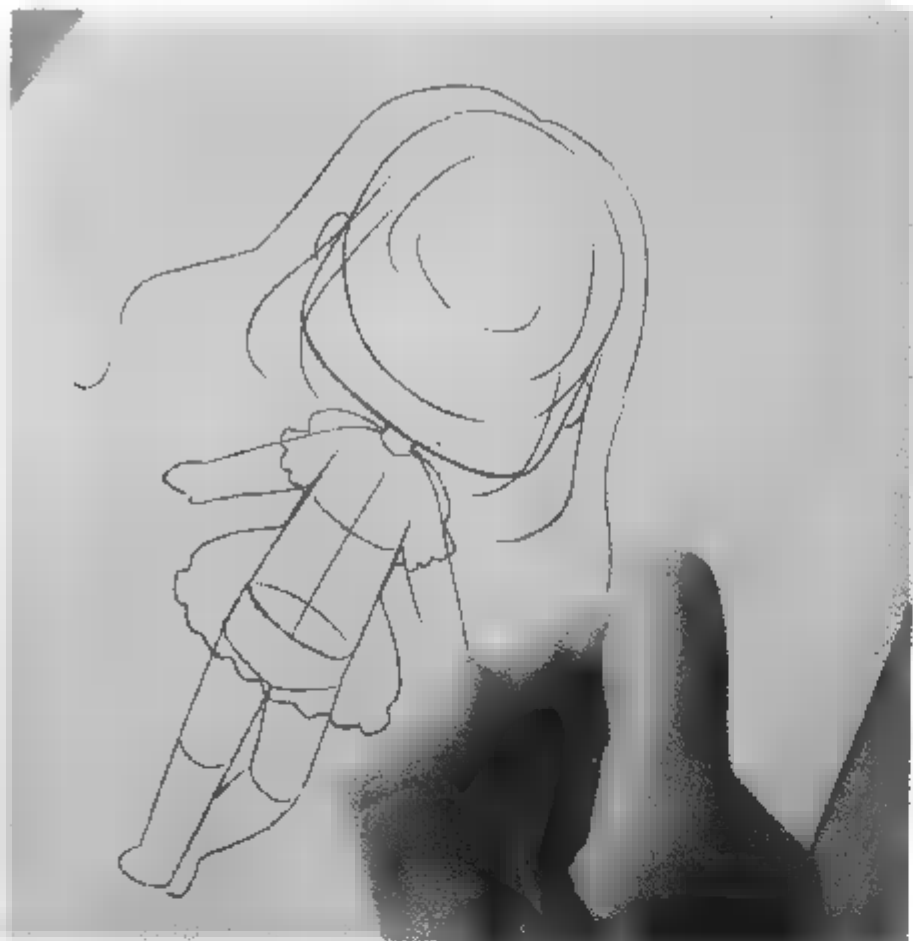
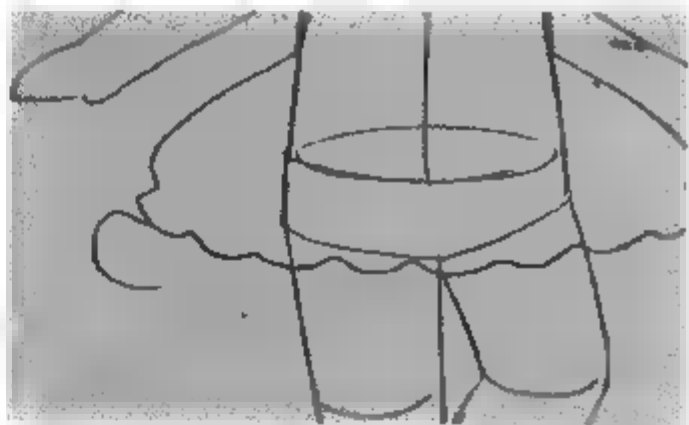
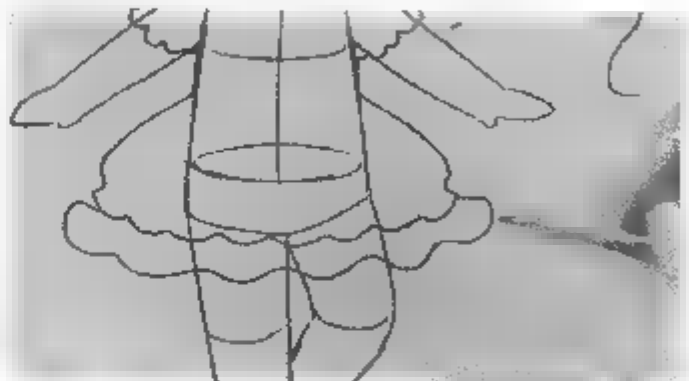
案例演示 漂亮的花仙子

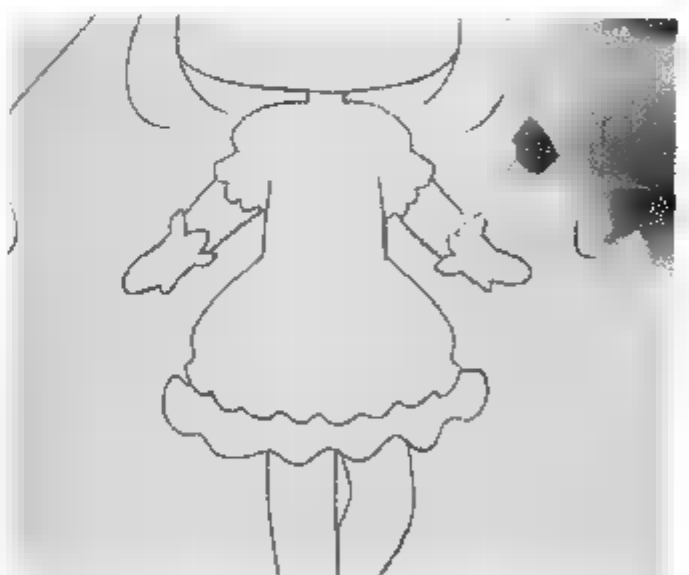
根据花仙子“花”字的特点，绘制出穿着漂亮服装的女生，在服装上，我们可以多增加一些带有花的元素的装饰来点缀。

01 首先，根据纸张大小，在上面画出一个圆，并根据圆画出人物的脸部轮廓，表现出Q版人物的头部样子。

02 根据人物的头部，在头部的下方画出脖子和身体。

03 根据人物的头部，画出前额的头发。

04 从头顶中间，向两侧分别画出弧线，表现出人物头发的大概样式。

05 从领口的轮廓开始，画出人物带花边的泡泡袖。

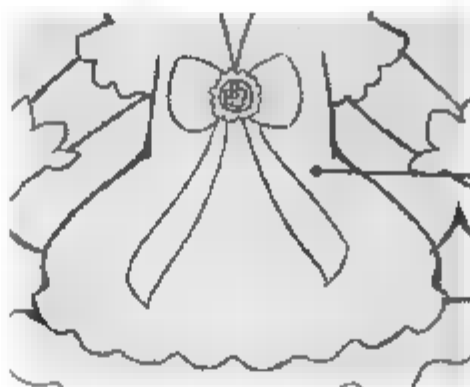
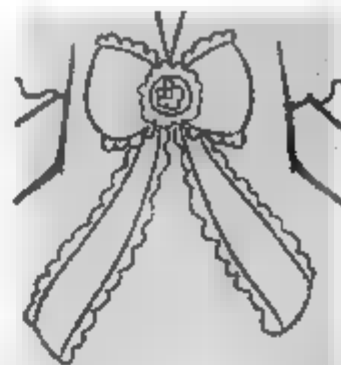
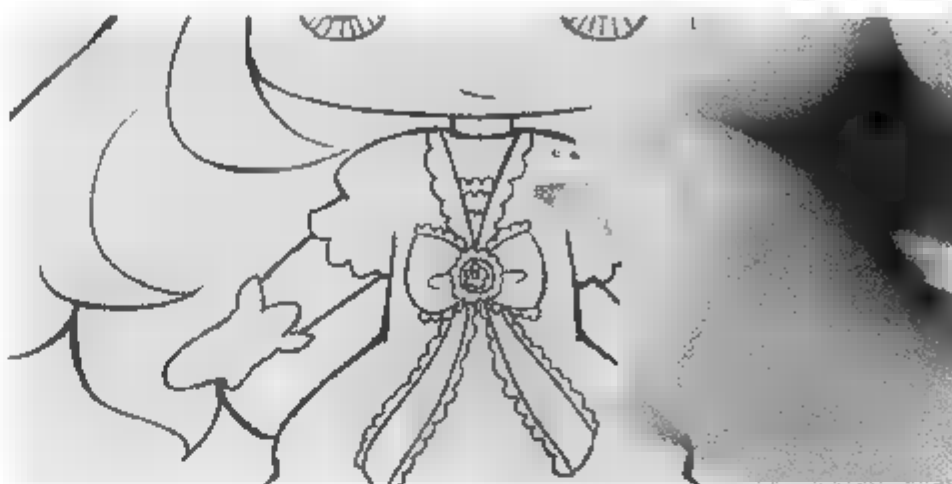
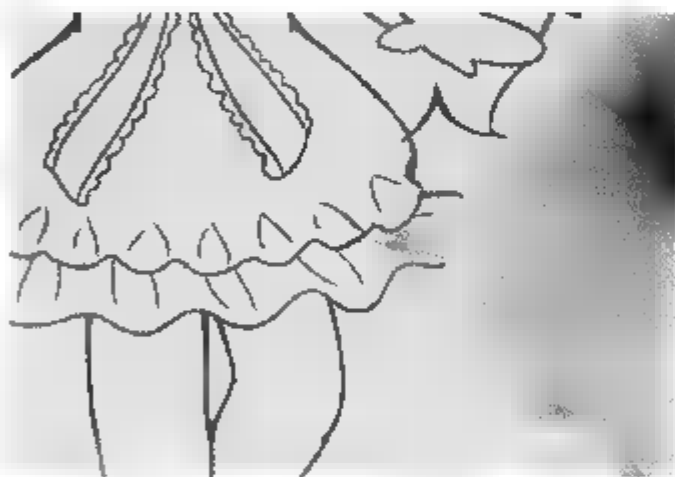
06 继续向下延伸出服装的裙摆。

07 根据已经画出来的裙摆轮廓，以波浪线连接两边的线条。

08 在裙摆下方的一侧，画出一个较大的弧线，作为裙子第二层的花边。

09 继续向右侧延伸线条完成裙子的样式表现。

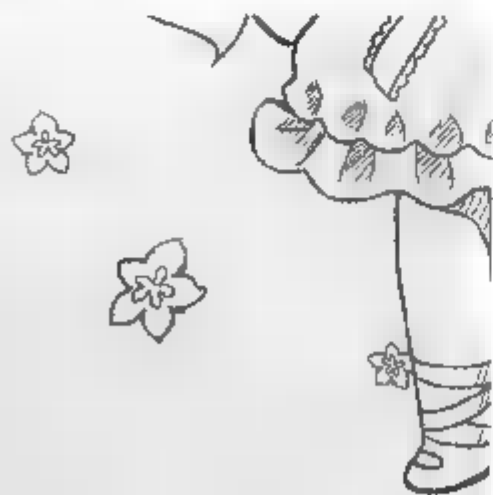
10 完成整个服装的绘制后可先擦掉人物的身体结构线。

11 根据人物的手部，画出像花瓣一样的手套边。

12 继续向下细化，画出绑在腿上的丝带。

13 在脚背上画出小而扁的椭圆。

14 细化人物的头发，完成头发的轮廓绘制。

15 细化人物的线条，画出五官。

16 根据轮廓，画出蝴蝶结。

17 用波浪线画出花边。

18 根据人物的领口画出花边，与服装整体统一。

19 根据裙摆的轮廓画出弧线，表现出人物裙摆上的褶皱。

20 在人物的头上画出花朵，加强主题的表现。

21 细化人物，以排线的方式画出阴影，并在身体周边添加小花进行点缀，增加气氛的渲染。

4.3 Q版饰品、道具的绘制

为了让Q版人物的服饰更为有趣，我们将为其特别添加各式各样的道具。不同的道具起着不同的作用，例如可以提升可爱度的饰品，让人物更具生活气息，体现人物青春感或是突出角色的奇幻属性等。下面，就让我们根据不同的类别来学习不同道具的绘制吧。

4.3.1 提升可爱度的饰品

在绘制Q版道具的时候，最常见的是可爱饰品。画这种类型的道具，首先要表现出与实物有别的可爱程度，让道具看起来更加俏皮，让人物更为可爱。

■ 简化道具提升可爱度

写实耳环的表现十分细致精细，通过每一个细节和线条弯曲的弧度呈现出饰品的轮廓

写实耳环

Q版耳环整体被缩小简化，让耳环表现得更加圆润可爱

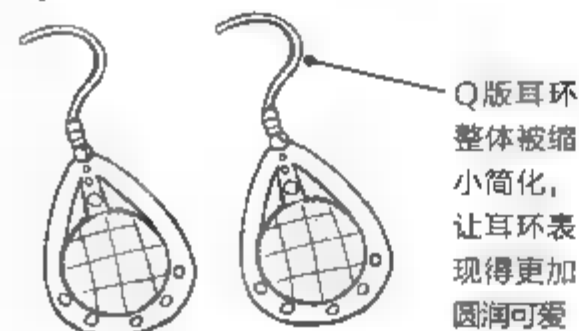
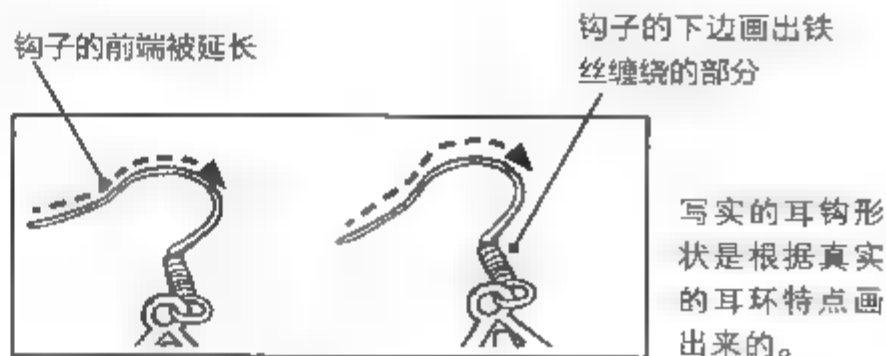
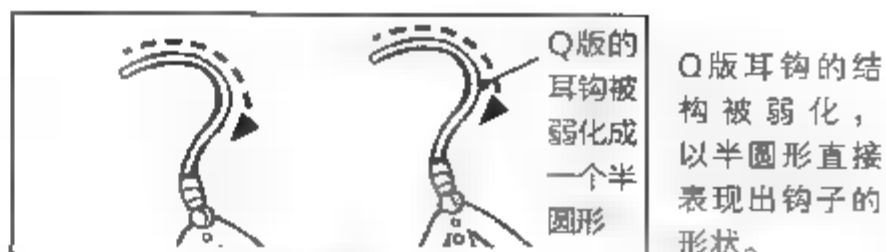
Q版耳环

钩子的前端被延长

钩子的下边画出铁丝缠绕的部分

写实的耳钩形状是根据真实的耳环特点画出来的。

写实耳钩

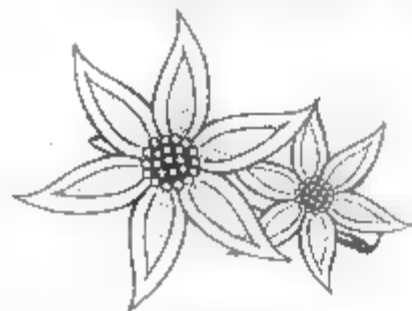
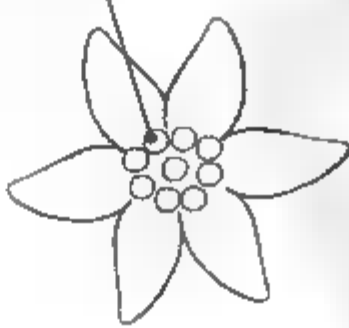
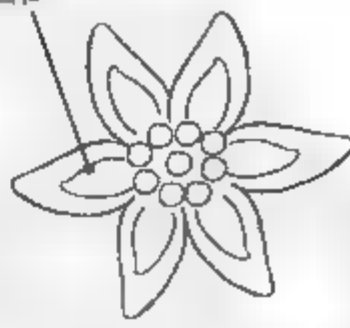
Q版耳钩的结构被弱化，以半圆形直接表现出钩子的形状。

Q版耳钩

| 核心知识 |

- Q版的饰品通过简化会表现得更加可爱。
- 写实的饰品转化成Q版后，棱角都会被圆润化。

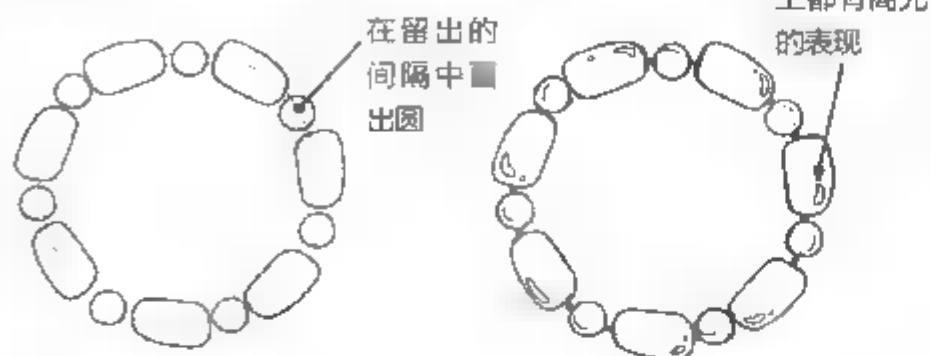
■ 增强尖角饰品的圆润感

写实发卡

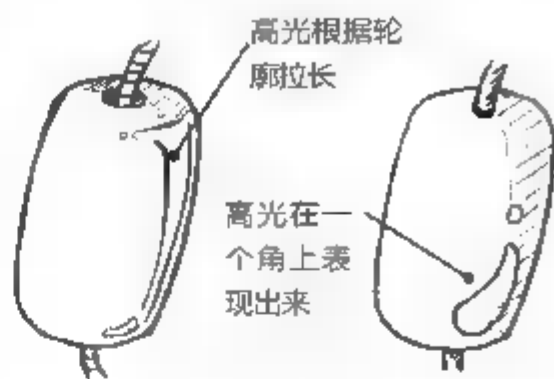
Q版发卡

1. Q版的发卡首先就要圆化各个地方棱角的表现，通过圆润的线条勾画出花瓣的轮廓。

2. 接下来用大颗的圆来画出花心。在这里我们可以注意到，圆的数量相对于写实的发卡减少了很多。

3. 然后，根据花瓣的轮廓勾出相同圆润的轮廓，表现出花瓣的细节。

可爱饰品的绘制步骤

1. 首先画出一个圆，线条自然一些，因为这是作为手链的绳子。

2. 根据线条，在上面画出圆润的长方形石头。

3. 根据之间的间隔，以圆画出珠子点缀，让手链的造型更丰富一些。

4. 最后，擦掉被遮挡的部分，并画出石头上的高光，表现出立体感。

重难点分析

写实的细节表现　　**Q版的细节表现**

打磨后的石头会出现高光，根据写实和Q版的不同风格，高光的表现也会改变。

Q版的高光表现

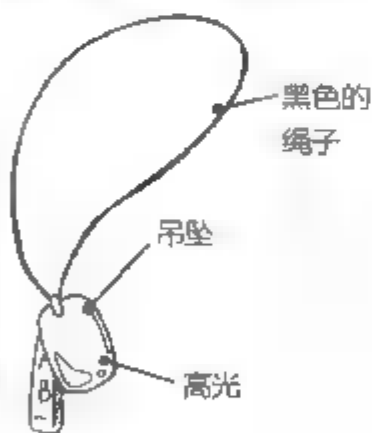
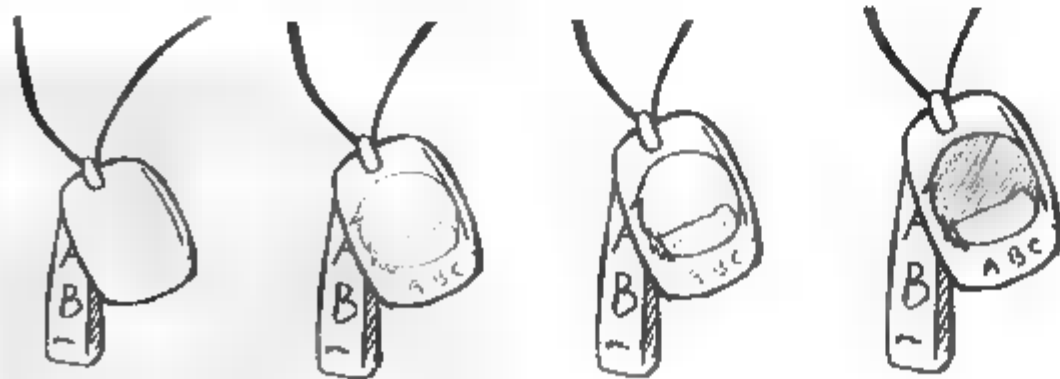
卡通贴图提升道具的可爱程度

在人物的饰品上添加出可爱有趣的图案，不但可以丰富画面，同时还能让饰品更加具有特色。

表情丰富的Q版娃娃头

动物的脚掌

剪刀石头布的手势表现

Q版的猫脸图案

卡通贴图的添加步骤

1. 画出一个吊坠的轮廓。

2. 根据轮廓勾出草图。

3. 根据草图细化线条。

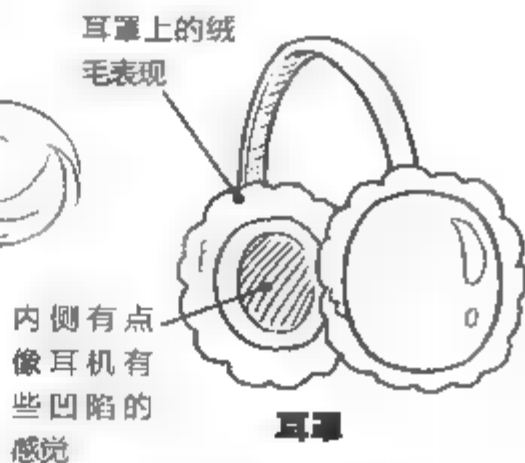
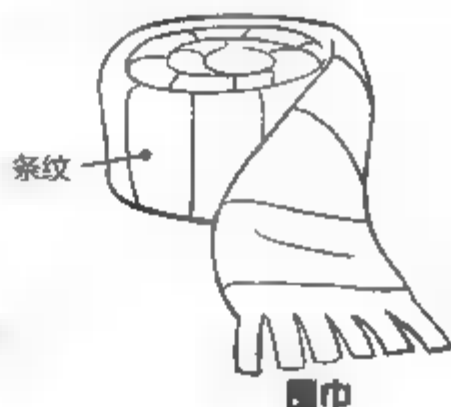
4. 最后添加灰度，完成绘制。

核心知识

- Q版的高光和饰品一样被圆化，使高光的轮廓表现更加大块肥圆。
- 通过给一些饰品添加可爱的卡通贴图，能够提升饰品的可爱程度。
- 饰品上的图案也统一以Q版的形式来表现。

4.3.2 具有生活气息的道具

Q版人物也像普通人物一样，生活在漫画的世界中。在他们生活的世界里，同样会接触各种生活道具，例如洗漱用具、餐具、食物、家具等。

■ 根据Q版人物穿着绘制道具

人物扎着束发，穿着简单的长衣和长裤，以跑步的动作向前移动，看起来也比较平淡无常，而当我们根据这样的人物画出具有生活气息的道具以后，人物是否更有特点与活力了呢?

核心知识

- **Q版人物通过佩戴围巾、耳罩等比较具有生活气氛的道具，可以让人物更生动。**
- **很多饰品都是由不同的几何图形组成。**

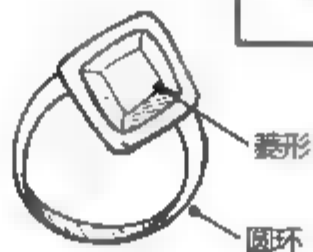
■ 根据Q版人物穿着绘制饰品

柔软的线条

圆圈

圆润的长方体

项链

项链上的吊坠被简化，三个饰品没有棱角的表现，显得更加圆润。通过绘制出三个小圆来表现出链子与吊坠之间的连接。

戒指

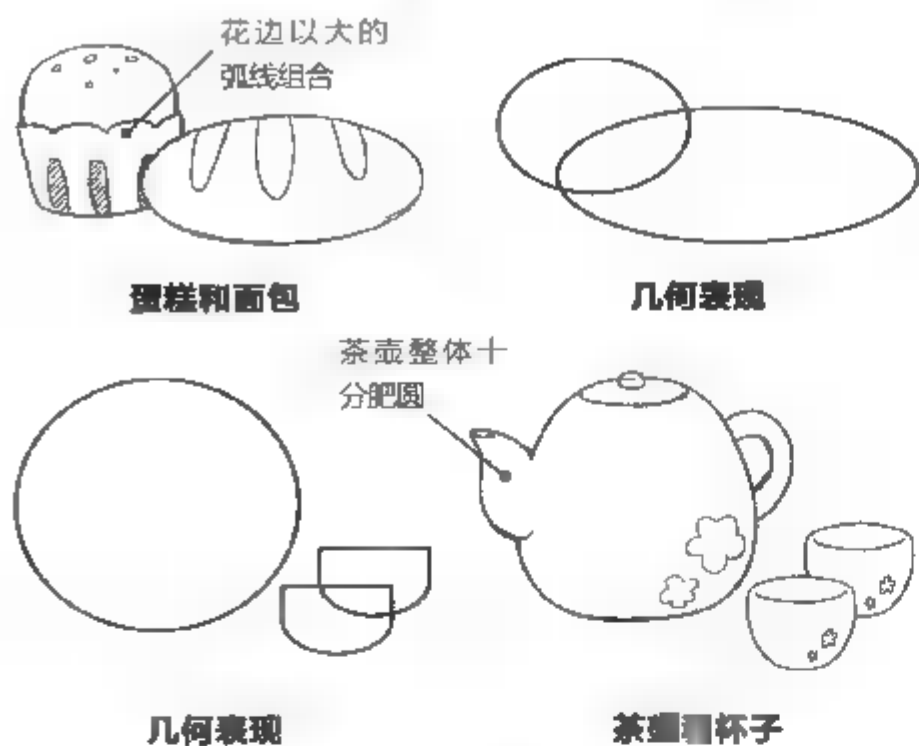
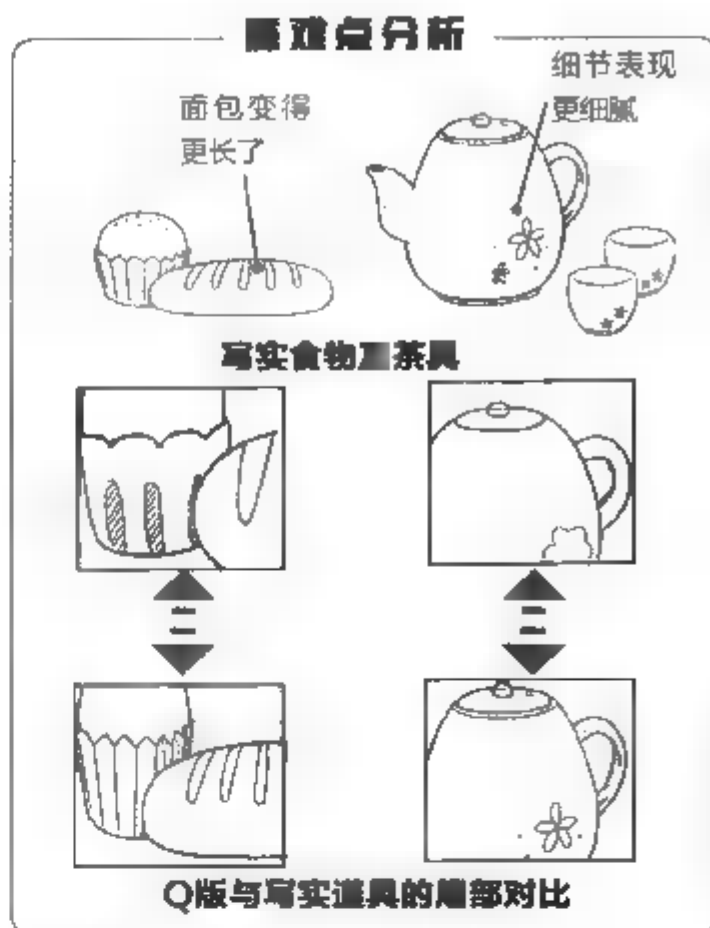
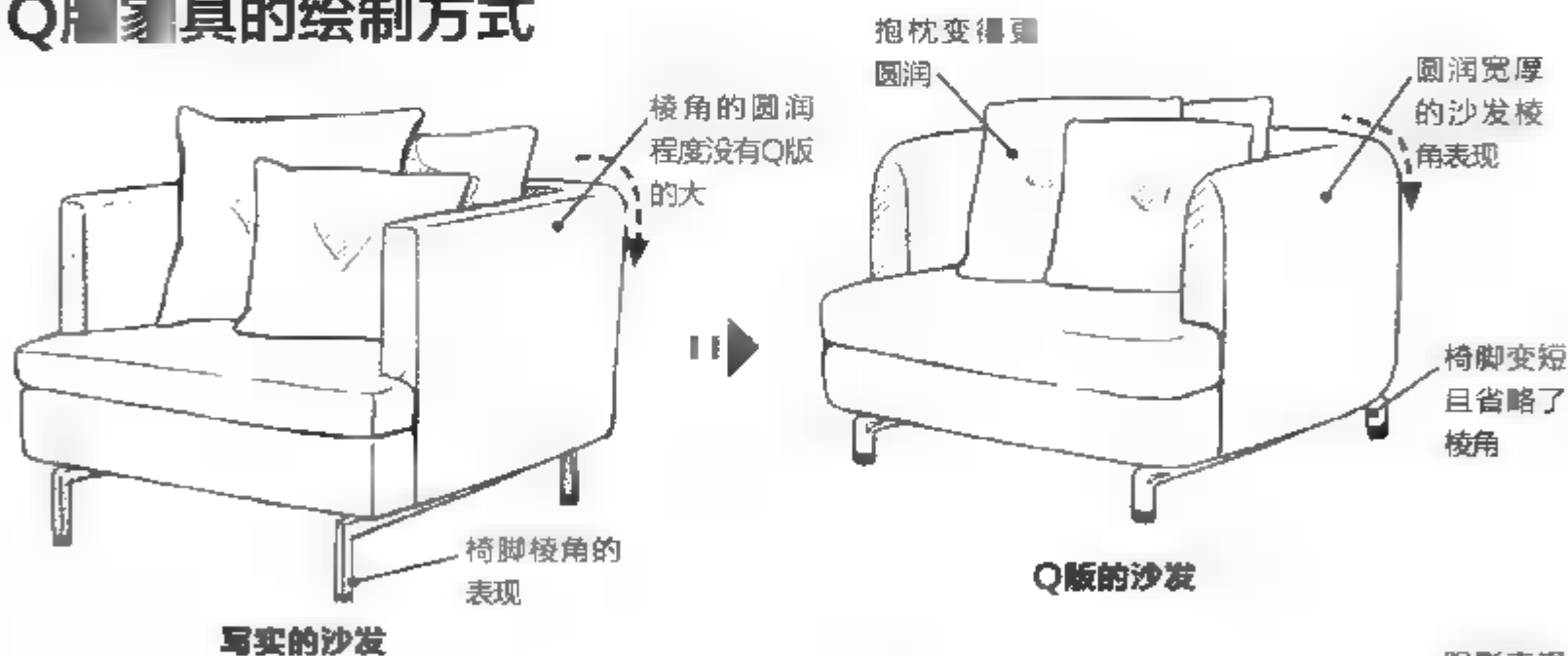
戒指由圆和菱形组合而成，宝石的面可以减少表现。

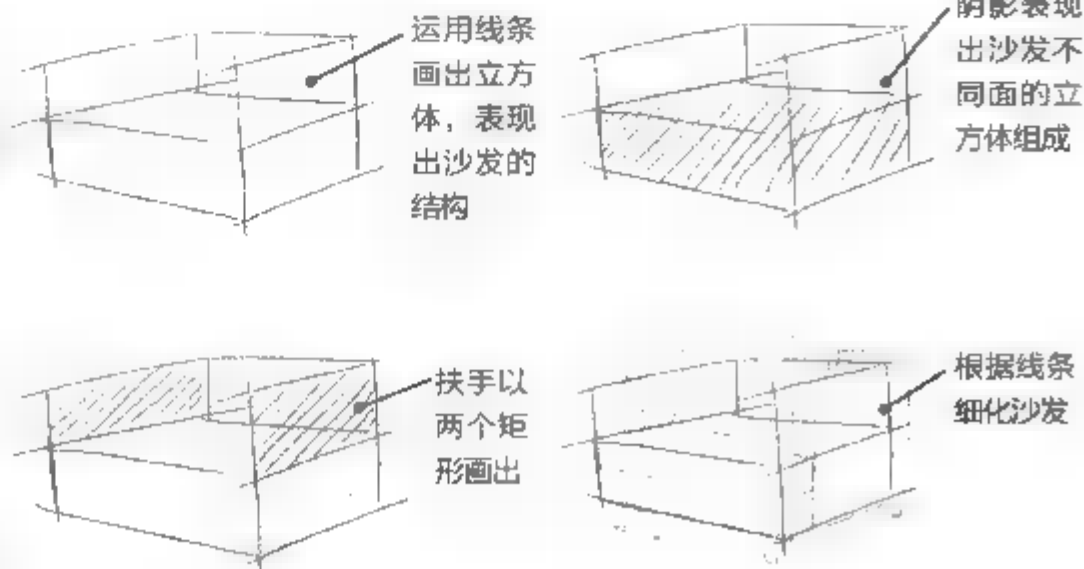
耳环

耳环十分小巧，佩戴时的耳钩被简化，花瓣的细节和层次也被简单化为更大块。

手链

手链的整体以一个圆表现，链子上面用不同大小的圆绘制出珠子相互串连起来的效果，减少细节表现。

■ Q版食物和餐具的绘制方式

餐具和食物是我们在漫画中必然会看见和绘制到的物品。这些物品在Q版中应简化和放大，我们可以通过简单的几何形状来表现出物品的大致结构和轮廓。

■ Q版家具的绘制方式

核心知识

- 食物一般以椭圆和圆的组合来表现出大致轮廓。
- Q版家具可以通过矩形和立方体来表现结构。
- 写实沙发的圆润感不如Q版夸张。Q版在圆滑道具时会加大它们的表现力度。

4.3.3 体现校园青春感的道具

Q版人物中，学生是最为常见的群体之一。画出校园感的道具，可以让角色更具有青春感。较为常见的校园类道具包括书包、各种笔、笔记本、橡皮等，这些不同的道具都会让人物的身份更为明确。

■ 突出道具的功能性

无道具装扮

Q版的钢笔笔杆表现更圆润，厚度也会增加。笔头以菱形来表现，不同笔的笔头会有变化。

铅笔的笔头在尖端会有黑色的铅的表现。同时笔上会有削过的花纹。

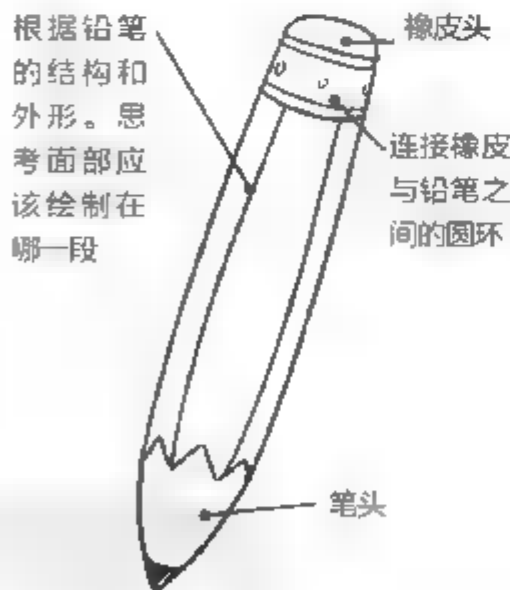
毛笔的笔头十分软，以毛发做成，所以可以在轮廓内侧添加表现毛发的弧线。

图书

图书在校园漫画是常见的必备品。Q版的图书棱角被圆化。

书本的厚度可以通过侧面绘制表现。当书本在处于闭合的状态时，可以用直线画出纸张的质感。

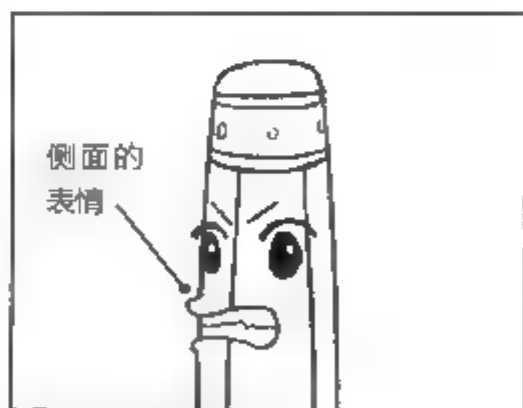
核心知识
● 不同的学习道具会根据它的功能来放大表现。可以强调出道具的作用。 ● 道具拟人化可以让道具更加有趣可爱。 ● 通过添加和表现四肢的方法来赋予道具生命。

■ 道具的拟人化表现

普通的铅笔

在一些Q版漫画或童话故事中，会通过对一些物品增加五官和四肢来进行拟人化的表现。使道具富有生命力。以上是一支铅笔，我们以它来举例做出示范。

表情1

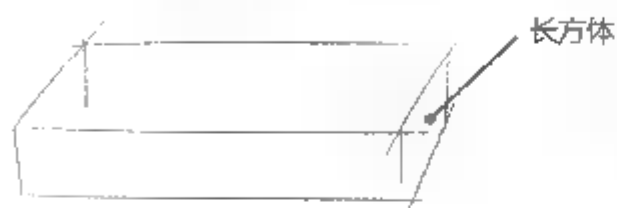
表情2

在面部下方画出手

动作1

动作2

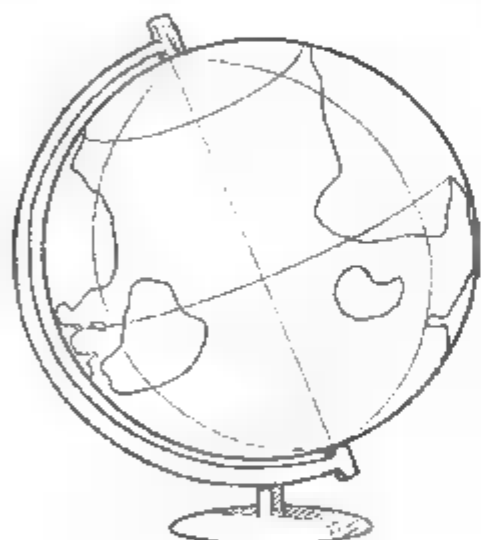
Q版文具盒的绘制方式

文具盒是我们每个人小时候必备的学习用品。文具盒的外形以一个长方体来表现。

> **核心知识**
>
> - 文具盒可以通过长方体来表现出它的轮廓。
> - Q版的文具盒圆滑棱角使文具盒可爱。
> - 地球仪的地图和经纬线可以通过西瓜和斑纹来理解。

1. 在绘制时，我们首先要画出一个长方体。

2. 根据长方体圆润它的四个角。

3. 擦掉之前画出的辅助线，便可以细化文具盒了。

Q版地球仪的表现

Q版地球仪

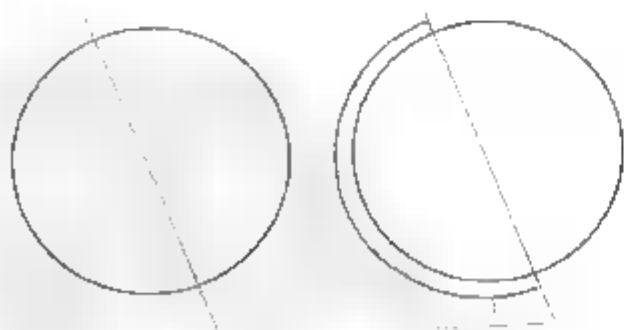
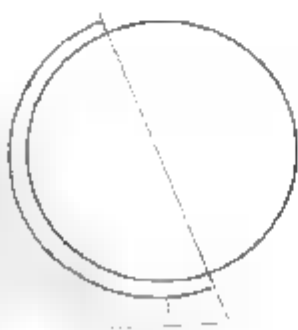
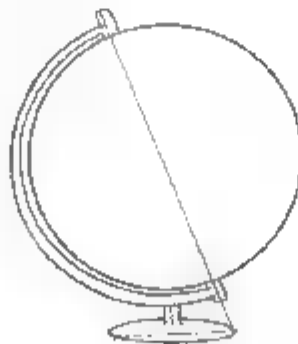
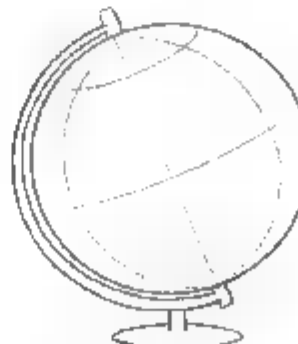
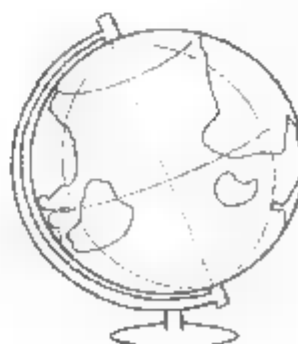
Q版的地球仪绘制方式与写实版差不多，但是在Q版中，地球仪上的图案会更加的简单，只要表现出这是地球就可以了。

西瓜

地图

Q版地球表现

地球通过圆就可以表现出它的轮廓了，重点在于里面的图案表现，我们可以通过西瓜和斑纹来帮助我们更好地理解，方便绘制。

Q版地球仪的绘制方式

1. 在圆圈上画出一条斜线。

2. 以一条弧线连接线条的上下两端。

3. 根据画出的弧线用椭圆画出底座。

4. 根据球体画出经纬线，注意线条不要太重。

5. 最后画出像斑纹一样的地图。

4.3.4 突出奇幻感的武器

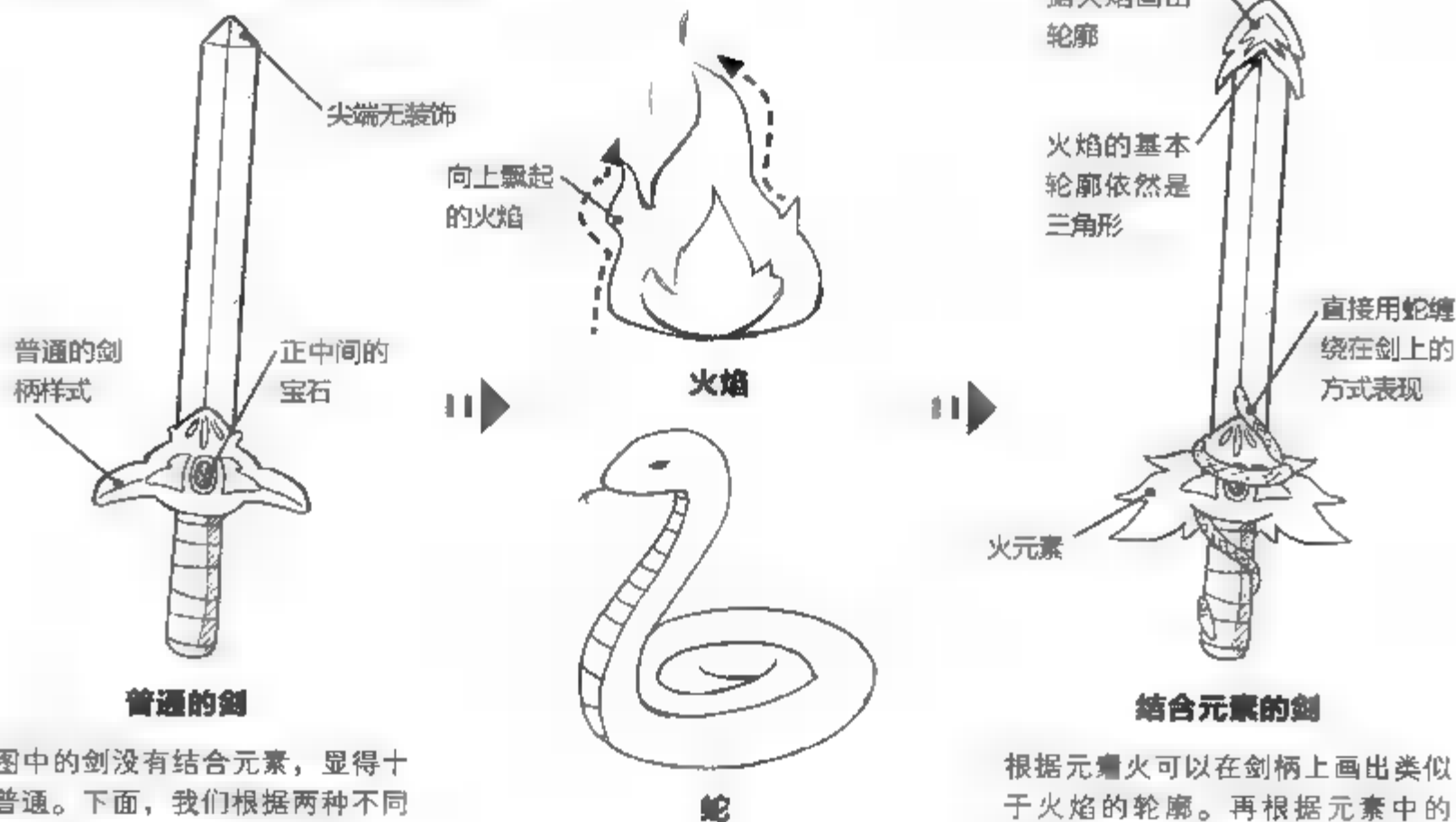
在奇幻类型的漫画中，人物最常用到的道具就是各种千奇百怪的武器。这些武器或大或小，外表或华丽或奇异，充满奇幻和魔幻的感觉。

■ 为武器增添奇幻的效果

尖端无装饰

普通的剑柄样式

正中间的宝石

普通的剑

上图中的剑没有结合元素，显得十分普通。下面，我们根据两种不同的元素画出更有威力的武器。

向上飘起的火焰

火焰

蛇

剑头可以根据火焰画出轮廓

火焰的基本轮廓依然是三角形

直接用蛇缠绕在剑上的方式表现

火元素

结合元素的剑

根据元素火可以在剑柄上画出类似于火焰的轮廓。再根据元素中的蛇，画出缠绕在剑柄上面的小蛇。

■ 简化武器的细节

写实版手枪　　**Q版手枪**

写实的手枪表现十分精致，结构也较为复杂，转换成Q版以后，整体被挤压变小。

> **核心知识**
>
> - 通过元素的结合，给武器增添出奇幻的效果。
> - 手枪转换成Q版以后会变小，同时，大部分的细节会省略。较小的部分会通过圆画出来。

写实手枪的局部表现

写实的手枪分化更细致，一些小的缝隙和扣板的厚度都会表现出来。

Q版手枪的局部表现

Q版的手枪更简洁，扣板的厚度省略，一些小的结构以圆绘制出来，或者直接省略。

■ 刀剑类武器的绘制方法

剑上绘有细线画出的斜线，表现出剑的质感和硬度

宝石在正中间，以椭圆画出高光突出的通透感

画出剑柄的大致轮廓

圆柱形

三角形画出剑端

剑柄的细节

宝剑

表现不同种类的剑时，可以对剑柄处的样式进行改变。

1. 首先要以直线来表现出剑的长短。

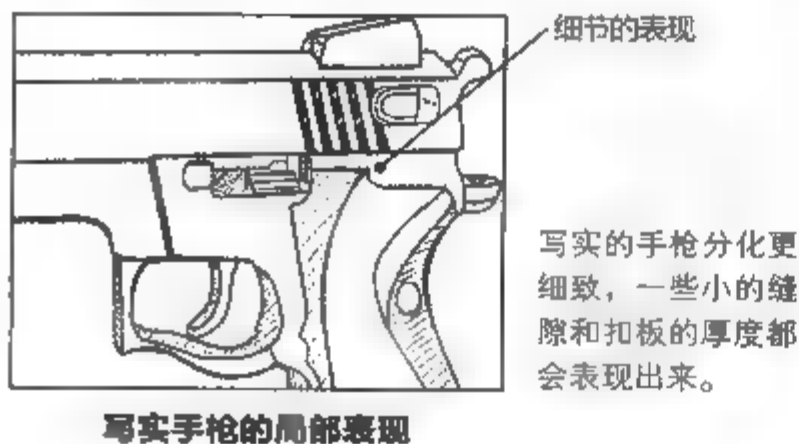
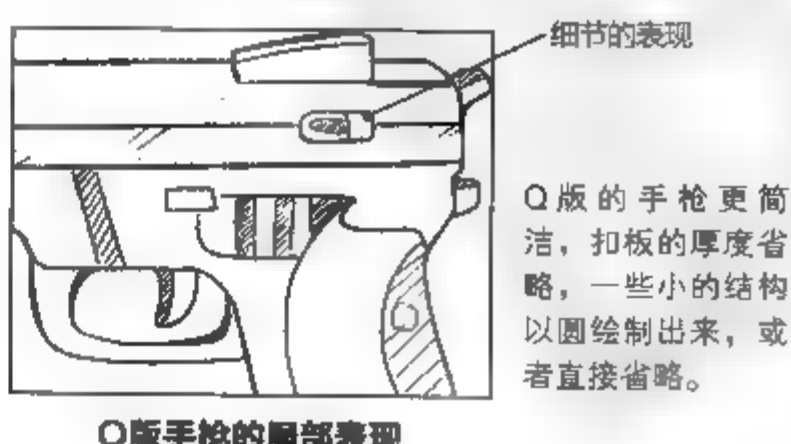
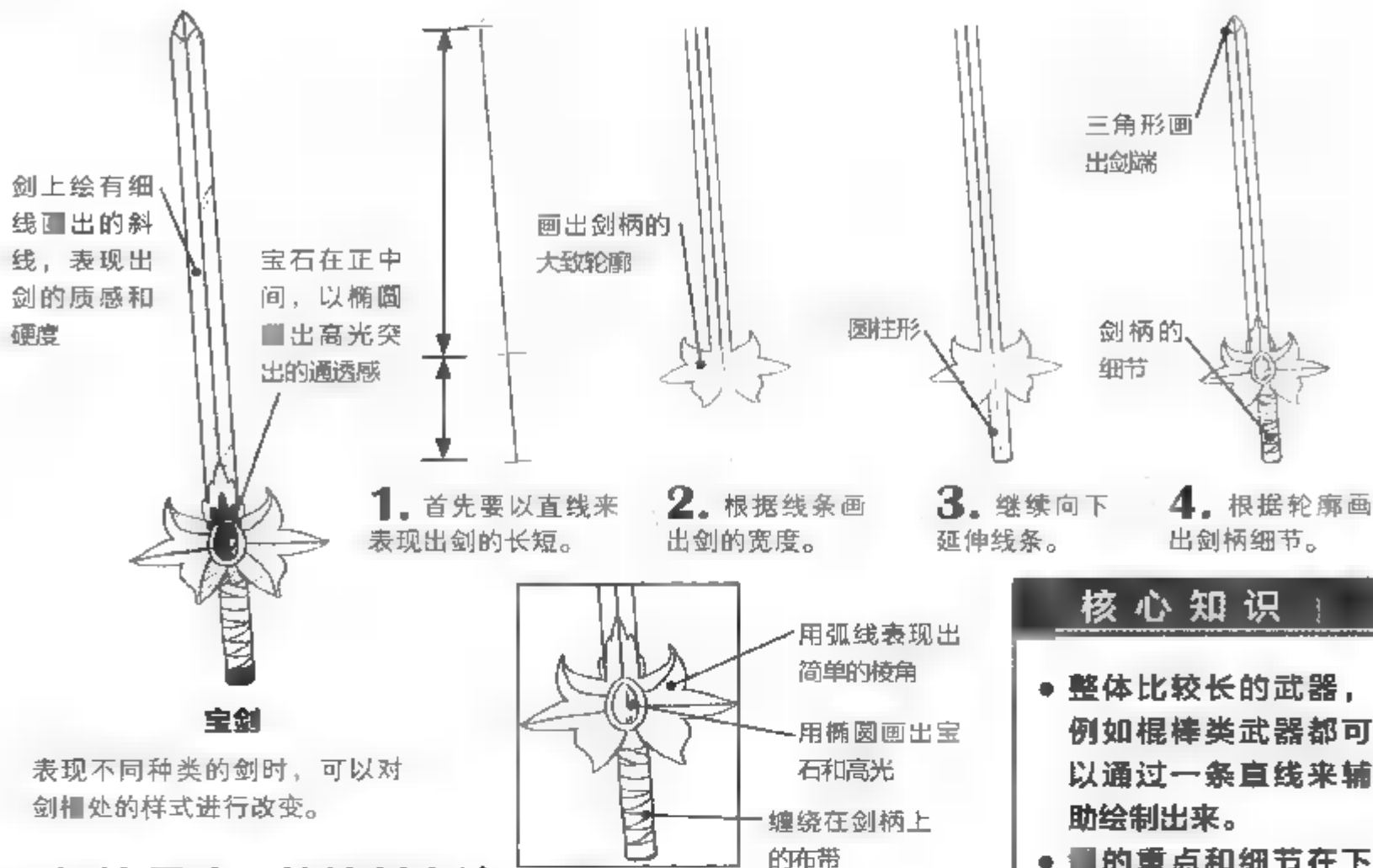
2. 根据线条画出剑的宽度。

3. 继续向下延伸线条。

4. 根据轮廓画出剑柄细节。

用弧线表现出简单的棱角

用椭圆画出宝石和高光

缠绕在剑柄上的布带

核心知识

- 整体比较长的武器，例如棍棒类武器都可以通过一条直线来辅助绘制出来。
- 剑的重点和细节在下端，法杖类的武器重点和细节表现都是在上端。

■ 棍棒类武器的绘制方法

1. 首先要以直线来表现出法杖的长短。

2. 根据分出的段，画出样式。

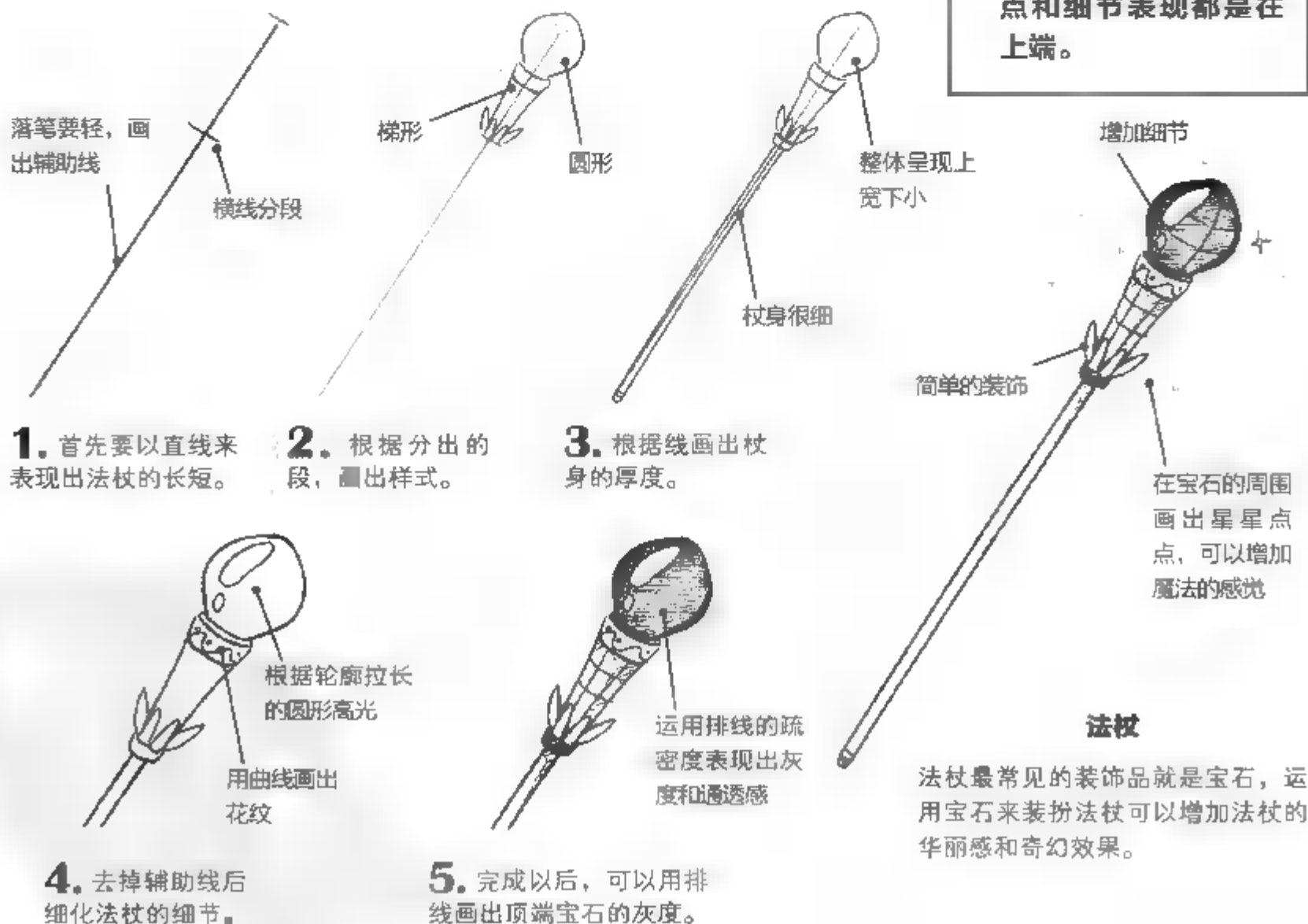
3. 根据线画出杖身的厚度。

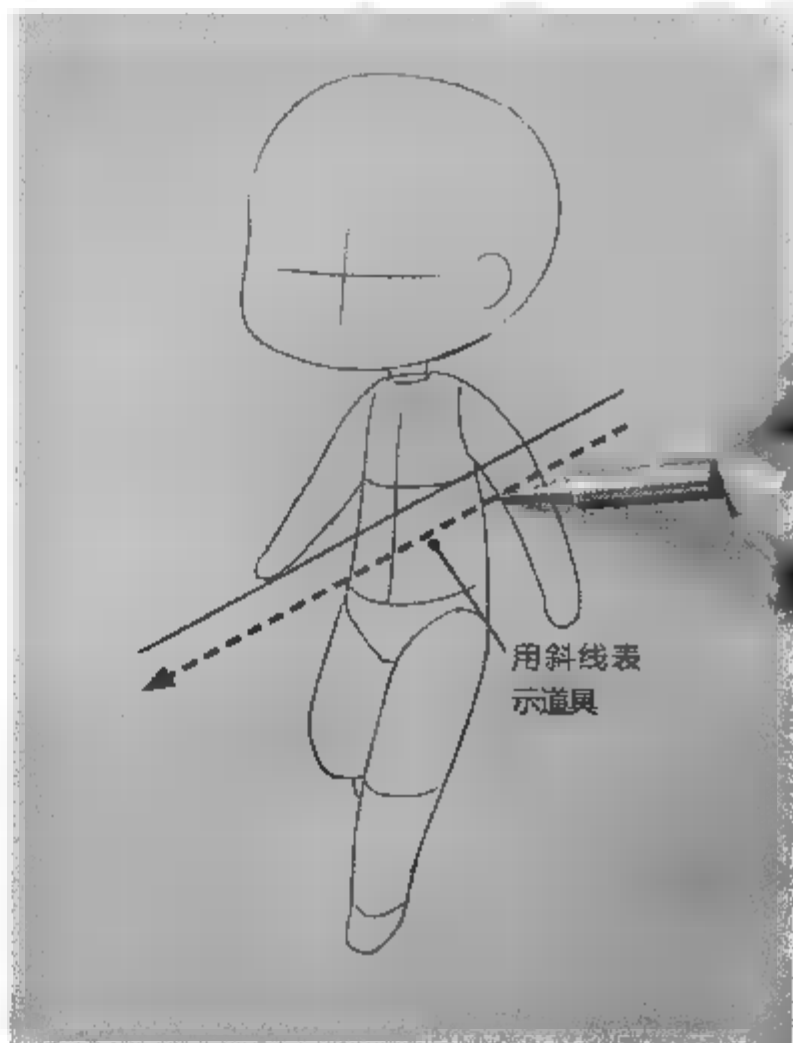
4. 去掉辅助线后细化法杖的细节。

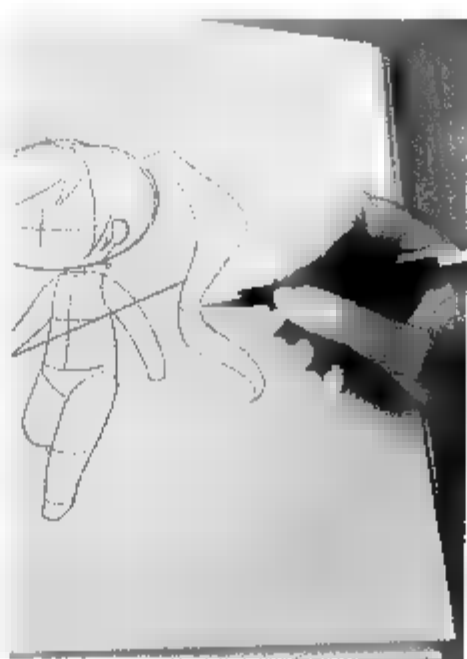
5. 完成以后，可以用排线画出顶端宝石的灰度。

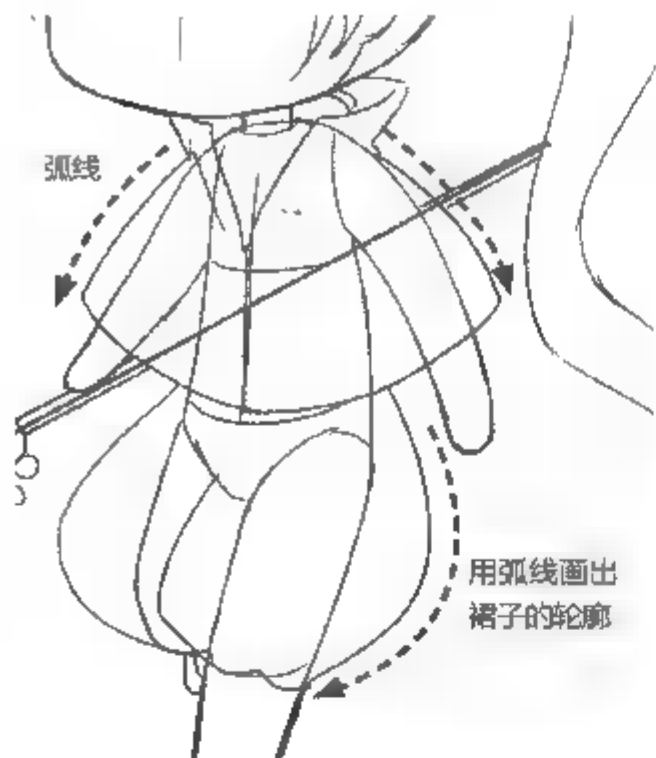
法杖

法杖最常见的装饰品就是宝石，运用宝石来装扮法杖可以增加法杖的华丽感和奇幻效果。

案例演示 可爱的魔法少女

绘制魔法少女同样可以通过服装和道具来表现出人物的特殊身份。下面我们就根据题目来绘制出相应的人物。

01 根据纸张的大小，我们画出人物的身体结构，表现人物的动态。

02 在人物的右手边，以一条直直的斜线画出魔棒摆放的大致位置。

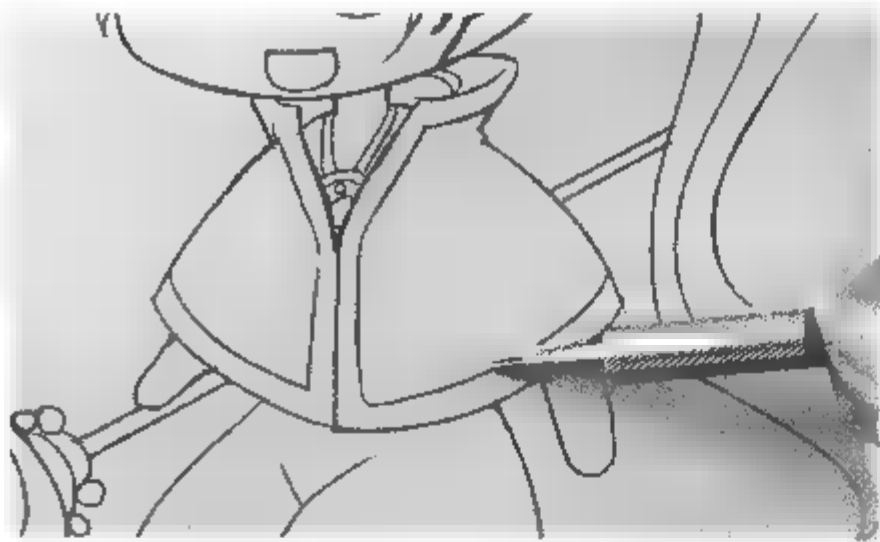
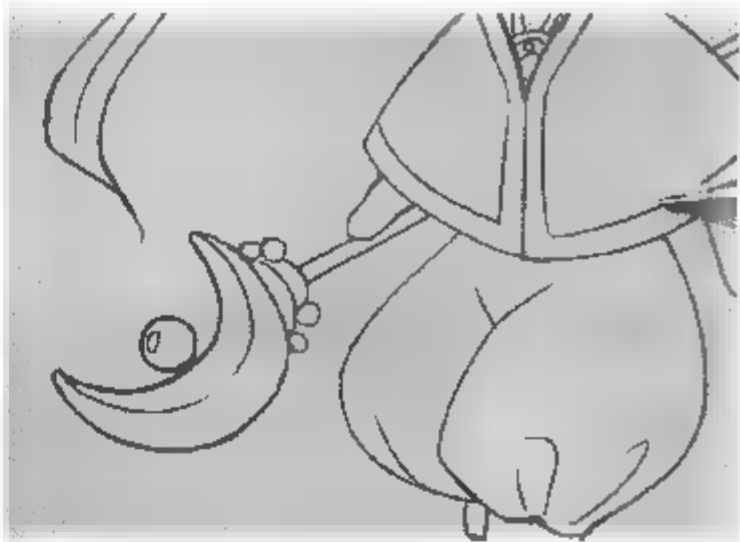
03 根据人物的头部轮廓，用简单的线条画出人物的头发结构。

04 根据头发的简单轮廓，从内侧画出头发的厚度。

05 接下来，继续画出宽大的领口。

06 根据人物的身体结构，从两侧画出弧线，表现出披肩的大致轮廓。

07 完成人物的大致轮廓以后，根据直线画出法杖的样子。

08 根据面部的十字线，画出人物的五官。

09 用橡皮擦掉人物的结构线。

10 细化人物的线条，根据人物的五官表现出眼睛的重色。注意运用排线的疏密来体现出人物眼睛的通透感。

11 根据人的披肩的轮廓进行勾画，注意增加出服装的细节表现。

12 细化人物的法杖，画出月牙上的棱角及珠子上的高光，增加出道具的立体感。

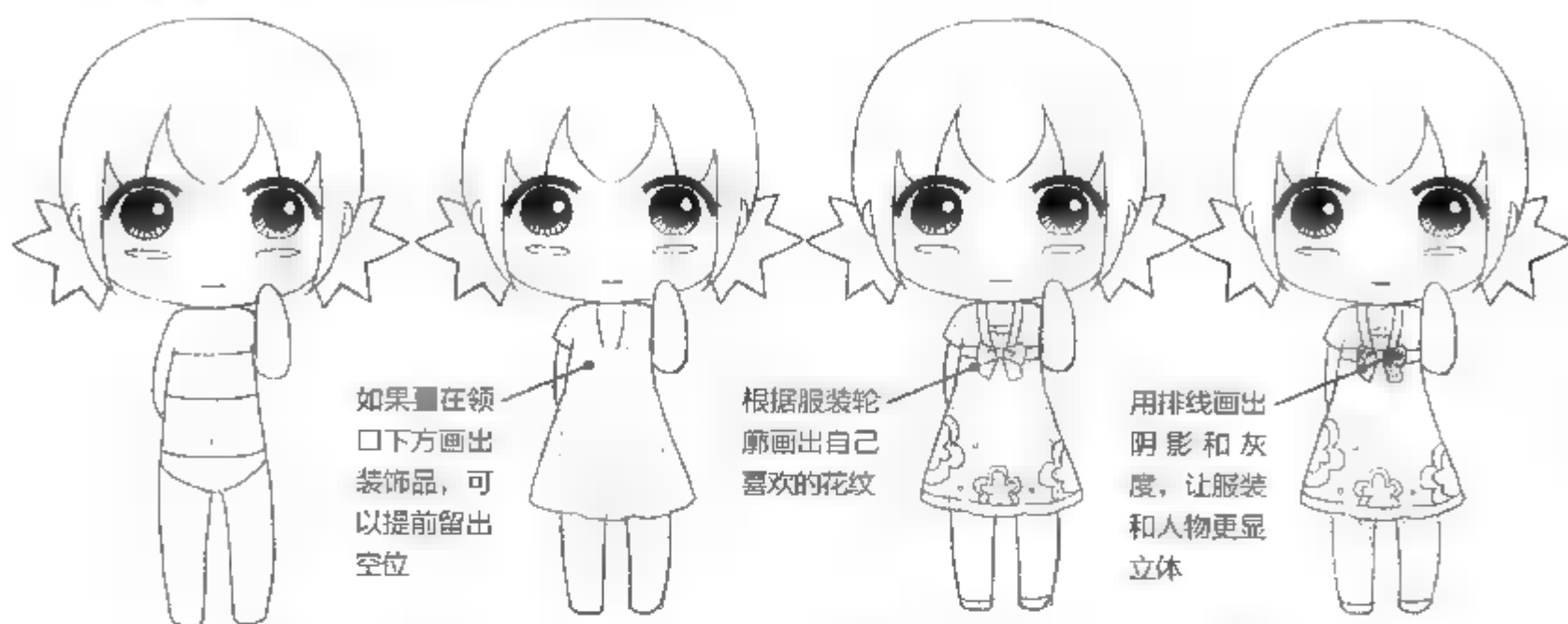
13 根据人物的披肩，在内侧添加出简单的花纹，让服装看上去更精致些。

14 以排线画出服装的灰度。

15 用排线画出珠子的灰度和人物及服装上的阴影，让人物更立体化。

课后练习 为可爱女生添加道具

现在，让我们根据之前学到简化服装和道具的方法，来练习为可爱的少女添加漂亮的衣服和与众不同的道具吧。

■ 绘制可爱女生服装的练习

练习绘制服装之前，第一步是要画出一个模特，根据人物的体型和动态，通过三个步骤来绘制出相应的服装。

1. 首先，根据人物的身体画出衣服的轮廓，表现出服装大致的样子。

2. 接下来，根据画好的服装轮廓，开始细化服装的细节，如上面的花纹和蝴蝶结等。

3. 去掉人物被服装遮挡的身体轮廓后，也是最后一步，画出服装上的阴影及灰度。

■ 绘制可爱女生道具的练习

1. 根据几何形组成法杖的大致结构。

2. 通过结构画出杖身的厚度。

3. 根据轮廓画出法杖的细节，添加出球上的高光。

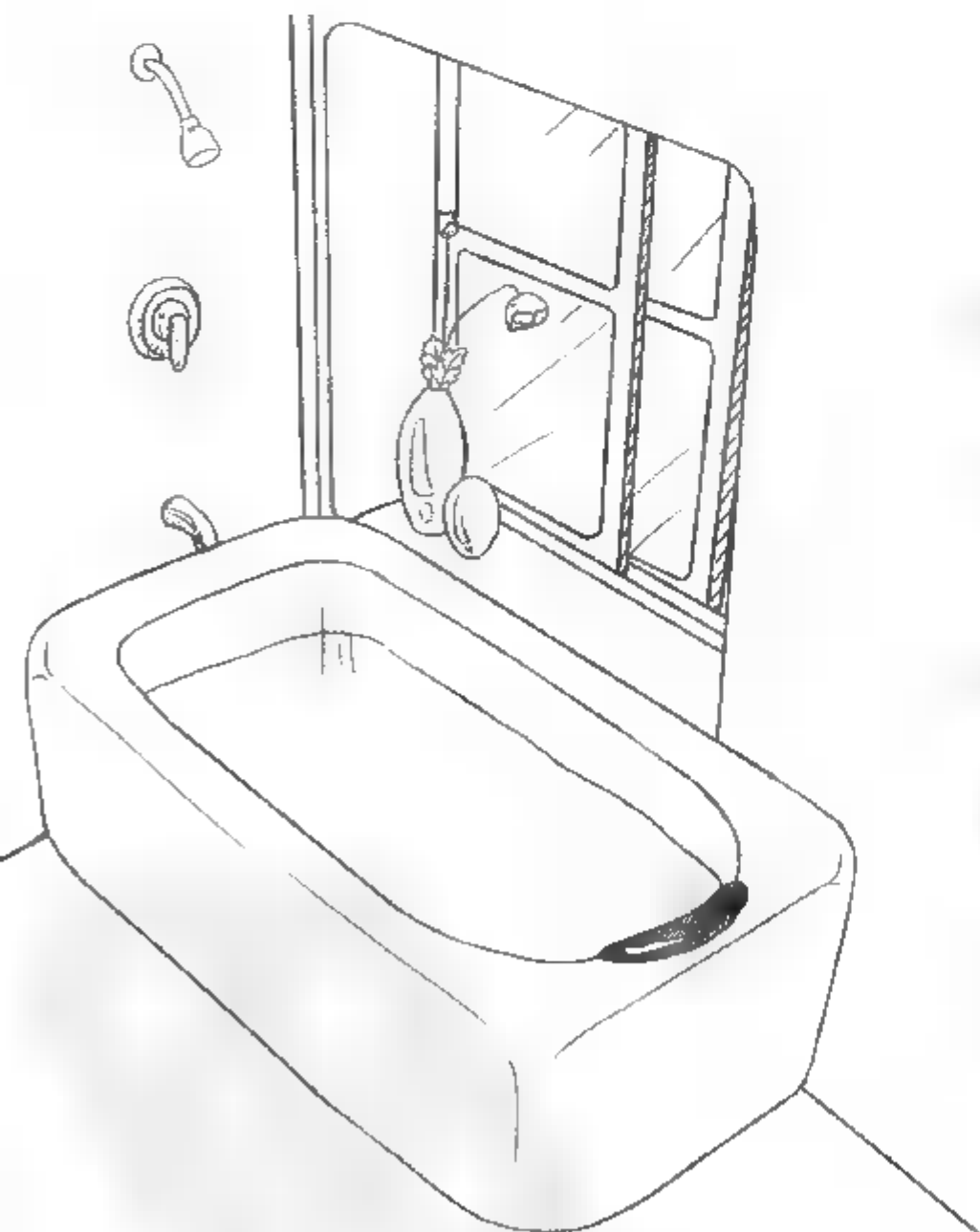
4. 以排线画出法杖上的阴影，让法杖更立体。

道具与人物合成

将左侧完成的法杖与上图中的女孩相互结合，衬托出法杖的大小。

光盘目录

■ 版自然场景的绘制

Part 5
Q版场景的绘制

本章要点

绘制Q版场景时也有一定的规律，Q版场景分为有透视和无透视两种。

Q版人物的场景与人物的绘制一样，都会被简化和圆润。

场景分为一点透视、两点透视和三点透视的不同透视表现。

漫画家心得

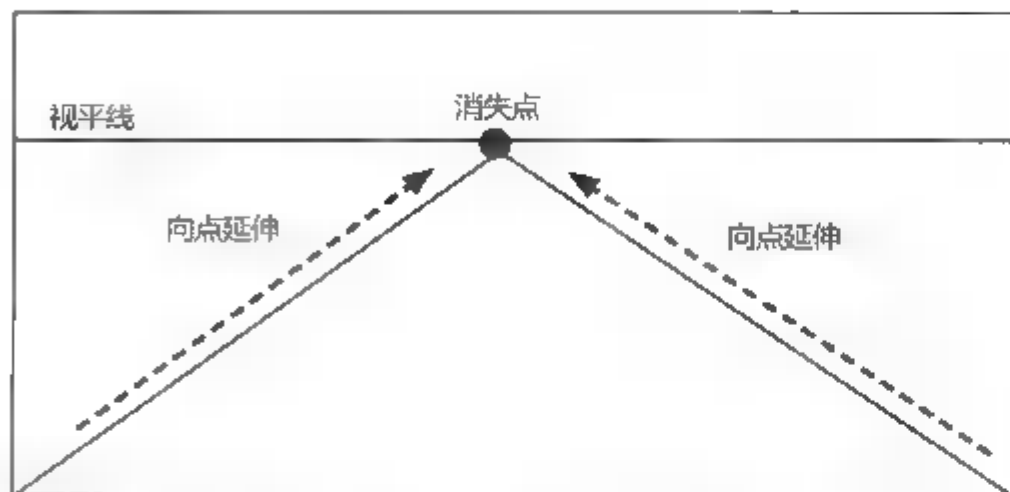
Q版漫画的绘制中，除了人物的简化以外，场景也会通过简单化和圆润棱角的手法，让Q版场景变得更加可爱哦！

5.1 根据透视规律画出Q版场景

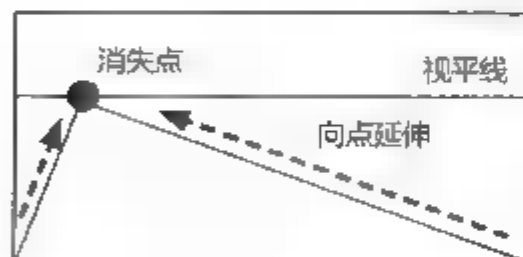
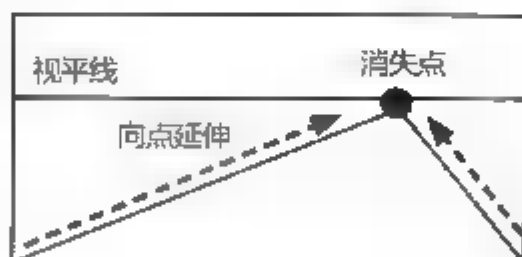
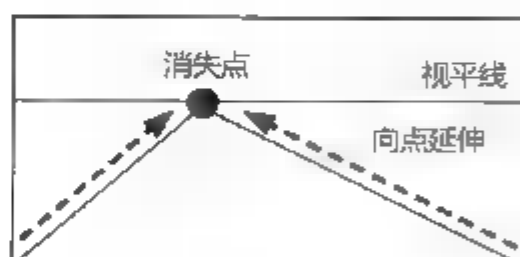
Q版背景中的透视通常分为一点透视、两点透视和三点透视。另外，有时候根据构图，还会有一些特殊的变形的场景。

5.1.1 一点透视下场景的画法

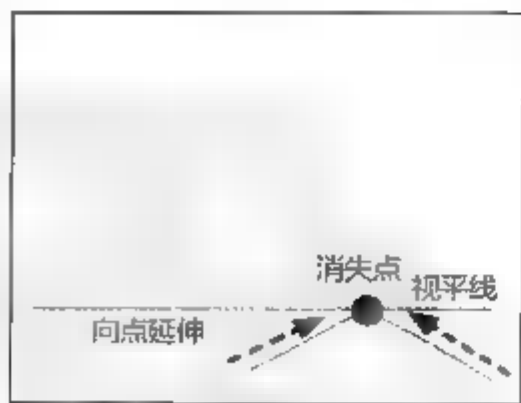
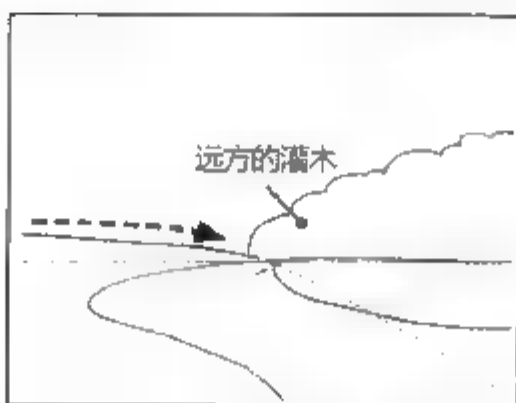
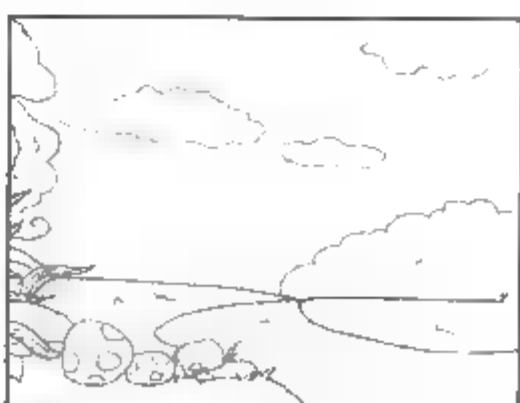
当画面中的场景出现远近的大小变化时，视平线上会出现一个消失点，这样的场景就被称为一点透视的场景。

■ 一点透视的概念

把画面中的矩形看作是一张纸，中间的横线便是我们的视平线。以视平线中间的一点为基准延伸线条，为一点透视。

核心知识

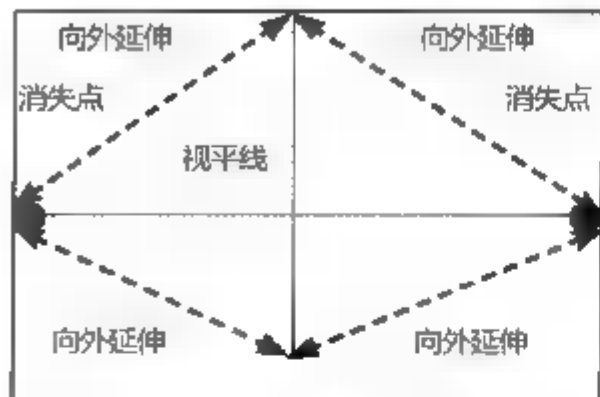
- 在一条线上有一个消失点的表现是一点透视。
- 在一条线上，点的位置可以移动和变化。但无论怎么移动，点的数量不变。
- 根据一点透视绘制的场景可以很明显地表现出近大远小的效果。

一点透视1

一点透视2

一点透视3

根据画面中的视平线，无论点如何移动改变在线上的位置，都为一点透视。点的位置改变，延伸出来的线的位置和表现也会随之改变。

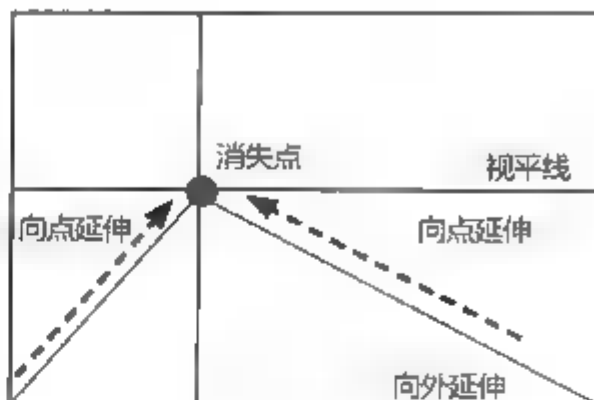
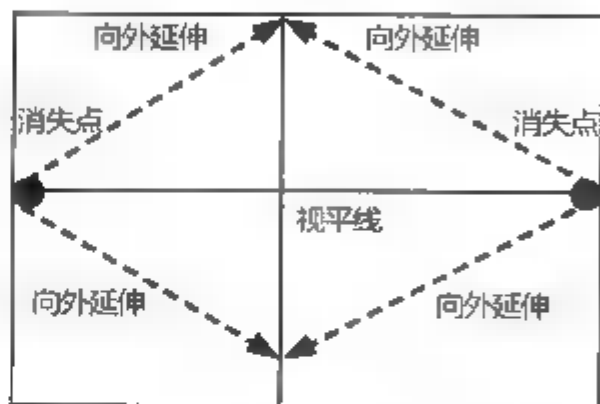
■ 一点透视场景的绘制步骤

1. 在纸上画出一点透视的线条图。注意线的位置在下方。

2. 根据画出来的线，勾画出自然的地平线和草地。

3. 去掉辅助线后细化和添加环境中的景物，完成绘制。

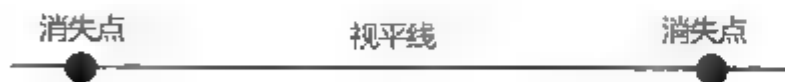
5.1.2 两点透视下场景的画法

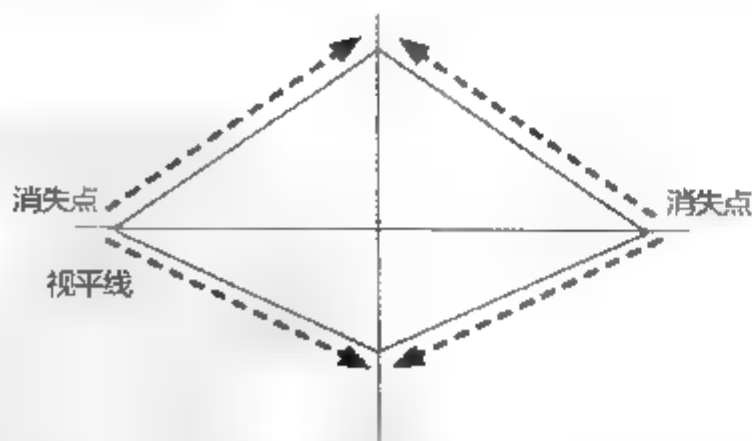
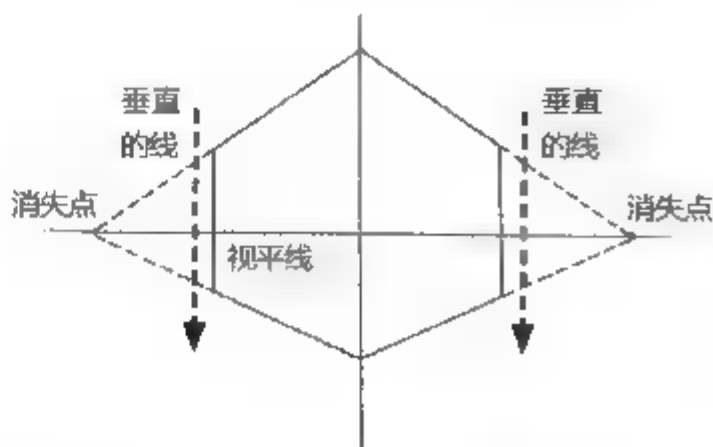
场景中的视平线上如果出现了两个消失点，在两点之间以视平线画出一条垂直的线条，根据垂直线与两点的连接延伸出斜线所绘制出来的景物就被称为两点透视。

■ 两点透视的概念

| 核 心 知 识 |

- 一条横线作为视平线，两边的点分别为消失点。
- 两点透视的特点是，在一条线上有两个消失点。

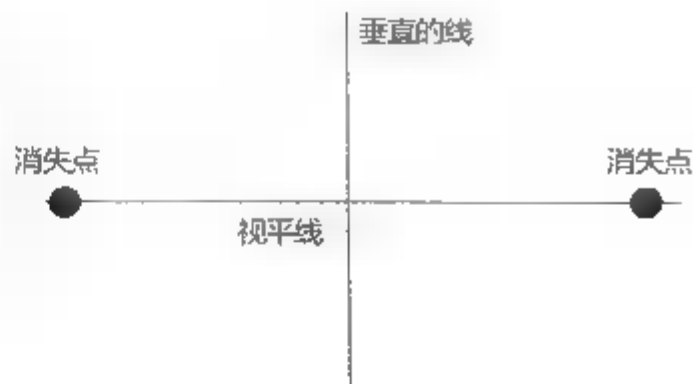
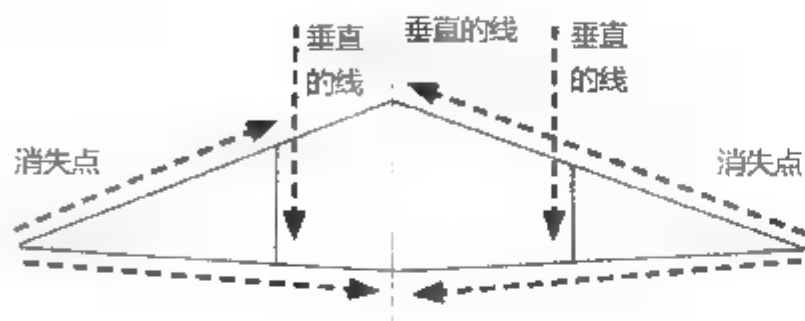
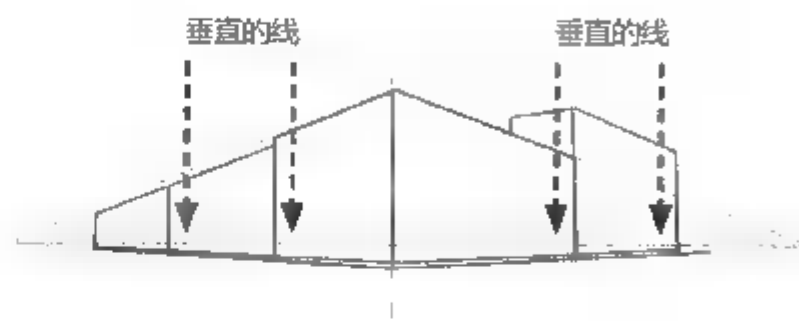
■ 与一点透视的区别

一点透视

两点透视

■ 两点透视的绘制步骤

1. 首先，在画面中画出一条横线作为视平线，根据视平线，在两边分别标出消失点的位置。

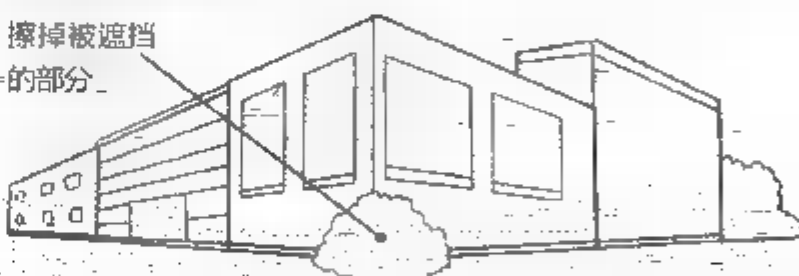
2. 接着在视平线的中间，以90°角画出一条垂直线。

3. 根据消失点，绘制出延伸线条，并让它们交汇于垂直线上。

4. 最后，根据画出的两点透视图，画出两条垂直的竖线，表示物体的另外两条边。

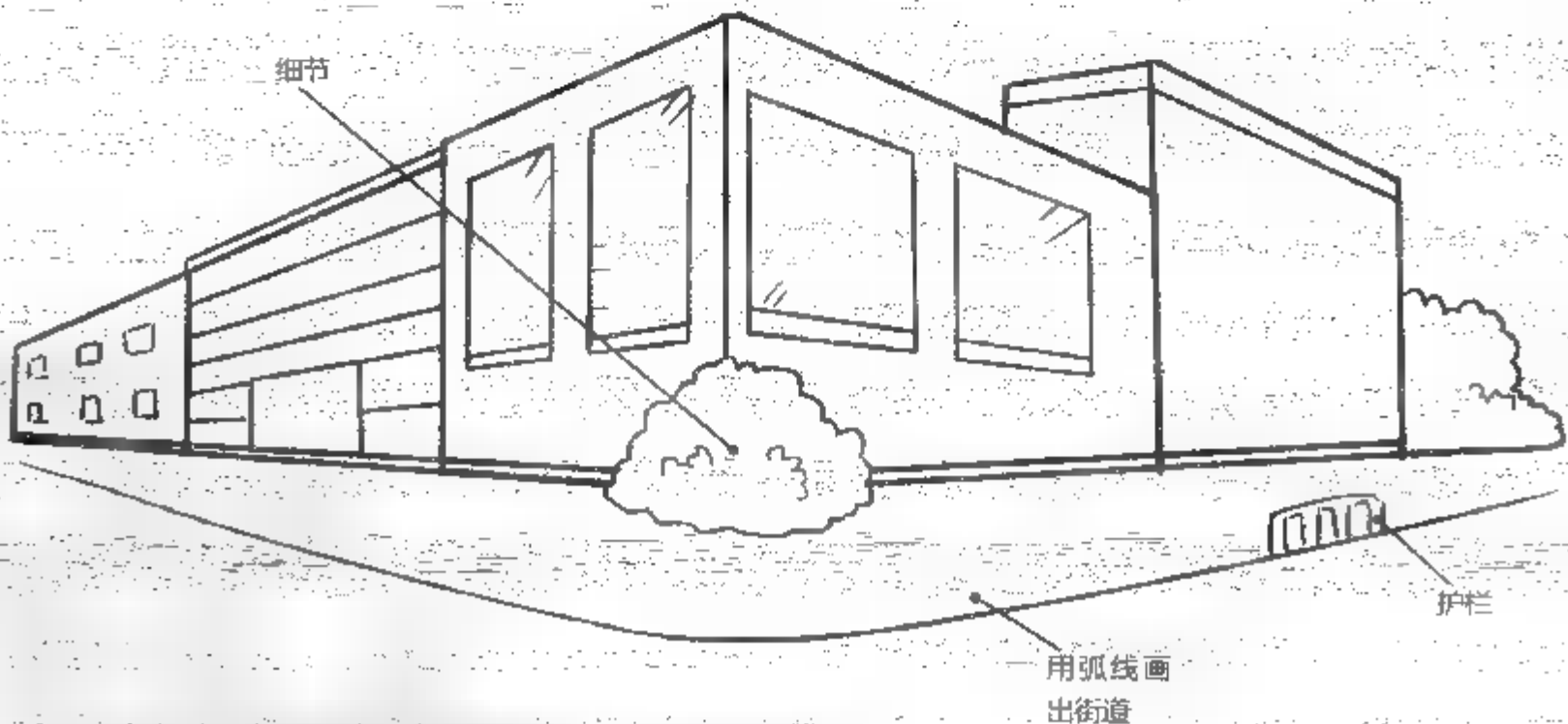
■ 街道转角的绘制步骤

核心知识

- 街道的转角可以通过两点透视来表现。
- 根据视平线上的两点，分别延伸出线条，可以表现出街道转角的轮廓。
- 越靠近消失点的地方，物体表现就会越小。

1. 首先，画出一条横线作为视平线，然后在横线两端标出点，作为消失点。

2. 根据我们要画出的建筑物，从两点向垂直线延伸出线条。

3. 根据画出的线条，勾画出不同大小的立方体，表现出楼房的大概轮廓。

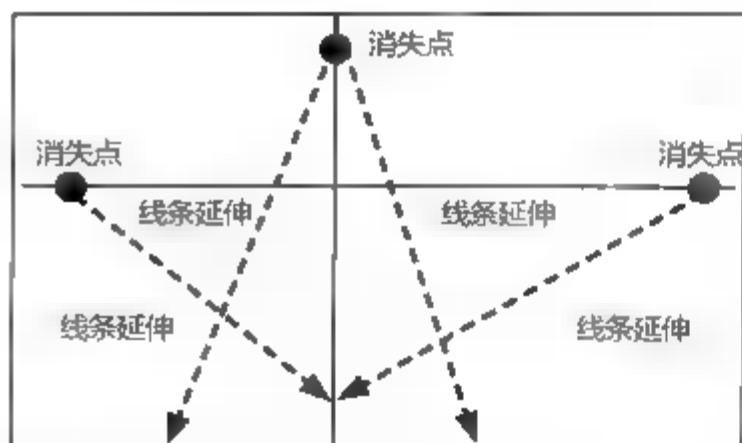
窗户

植物

4. 完成轮廓后，去掉两点透视的辅助线，在立方体上细化出细节。

5. 根据画出的植物，擦掉建筑物上被遮挡后多出来的线条。

6. 最后，根据建筑物用弧线画出街道的样子，并细化画面。

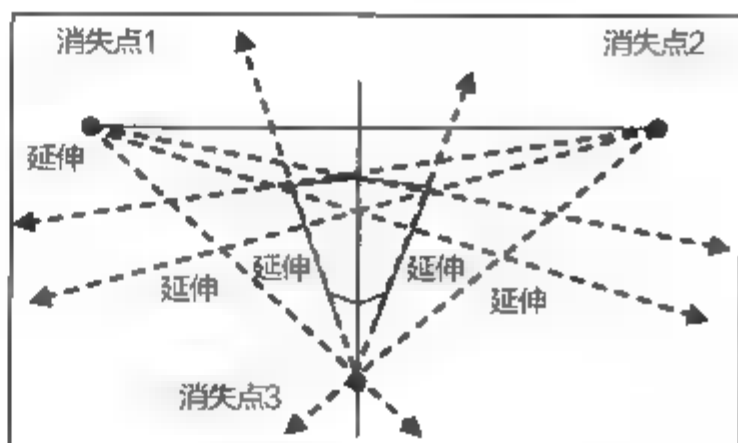
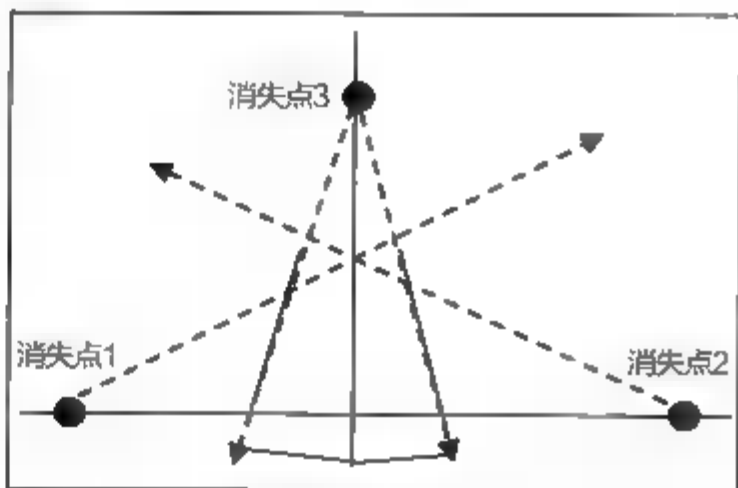
5.1.3 三点透视下场景的画法

三点透视也叫倾斜透视，就是立方体相对于画面，■面及棱线都不与画面平行时，面的边线可以延伸为三个消失点，用俯视或仰视等去看立方体就会形成三点透视。一般用于超高层建筑的俯瞰图或仰视图。

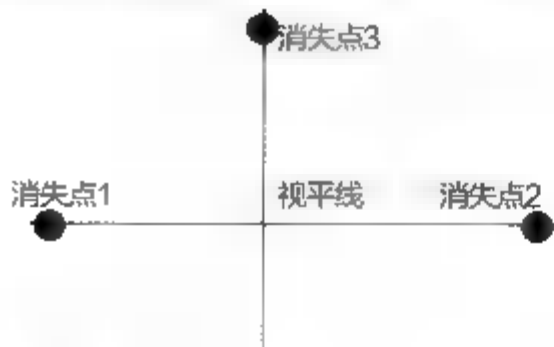
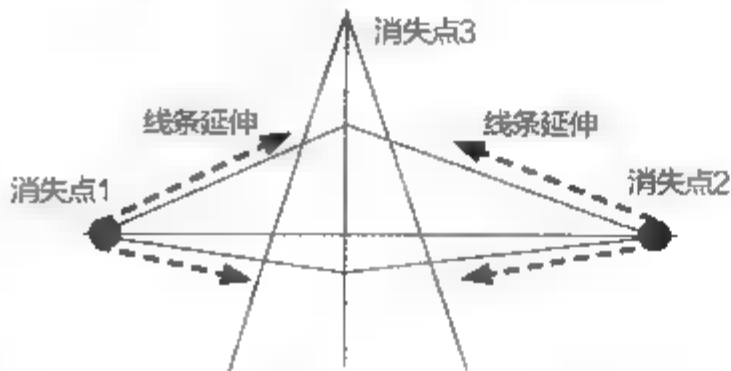
■ 三点透视的概念

在视平线的两边及上方出现三个消失点的表现就是三点透视。三点透视的表现方式有两种，根据第三个消失点在视平线上方或者下方出现的不同而表现出来的物体就会不同。也就是我们常说的仰视透视和俯视透视。

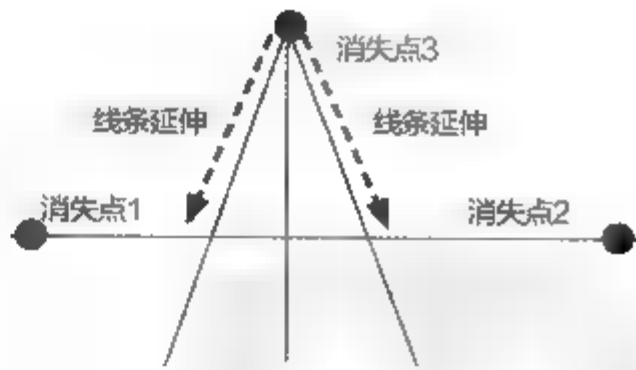
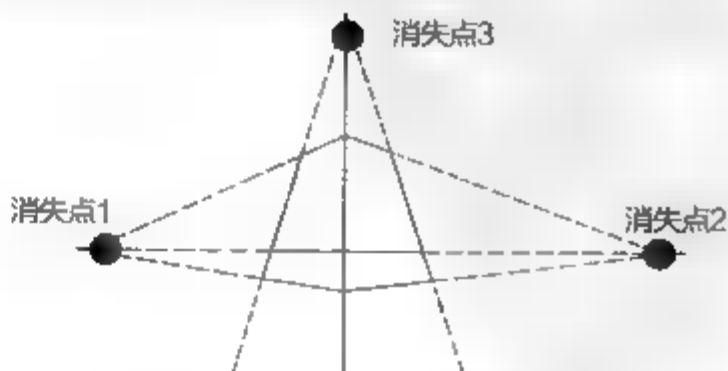
| 核 心 知 识 |

- **三点透视图一共有三个点。水平线上一共有两个点。**
- **根据三点透视的消失点3的上下位置变化，角度的表现有所不同。**

消失点1 消失点2 延伸 延伸 延伸 延伸 延伸 消失点3

俯视的三点透视

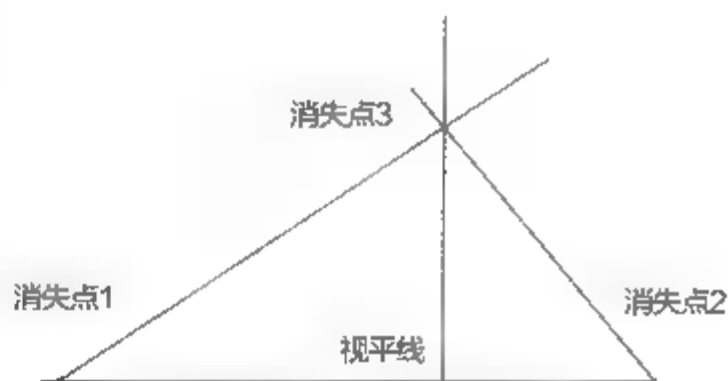
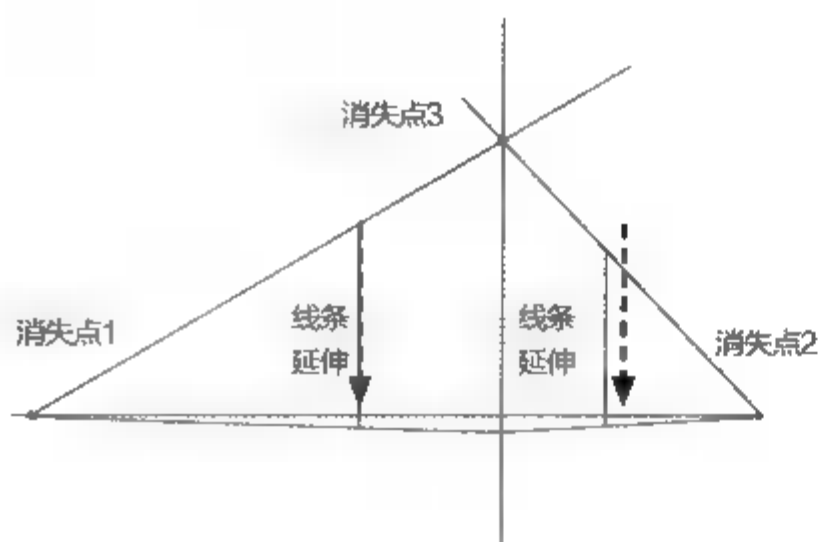
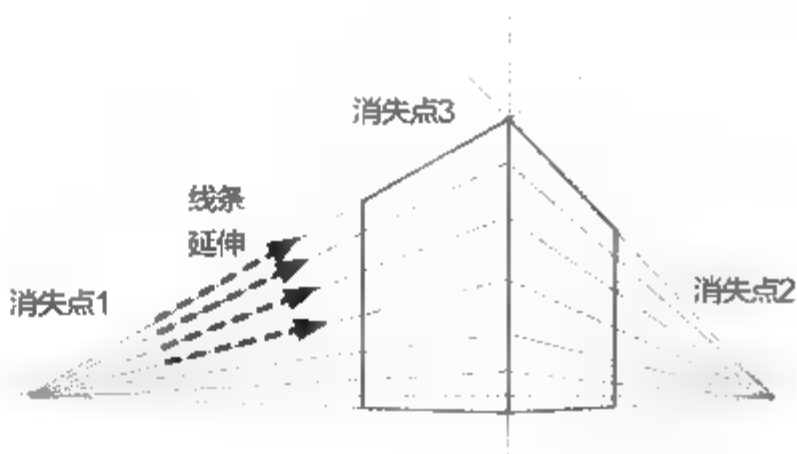
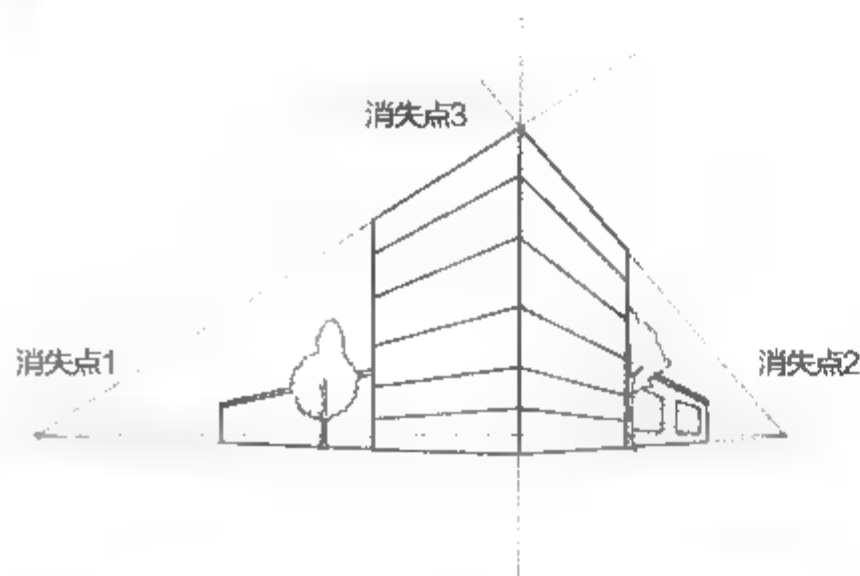
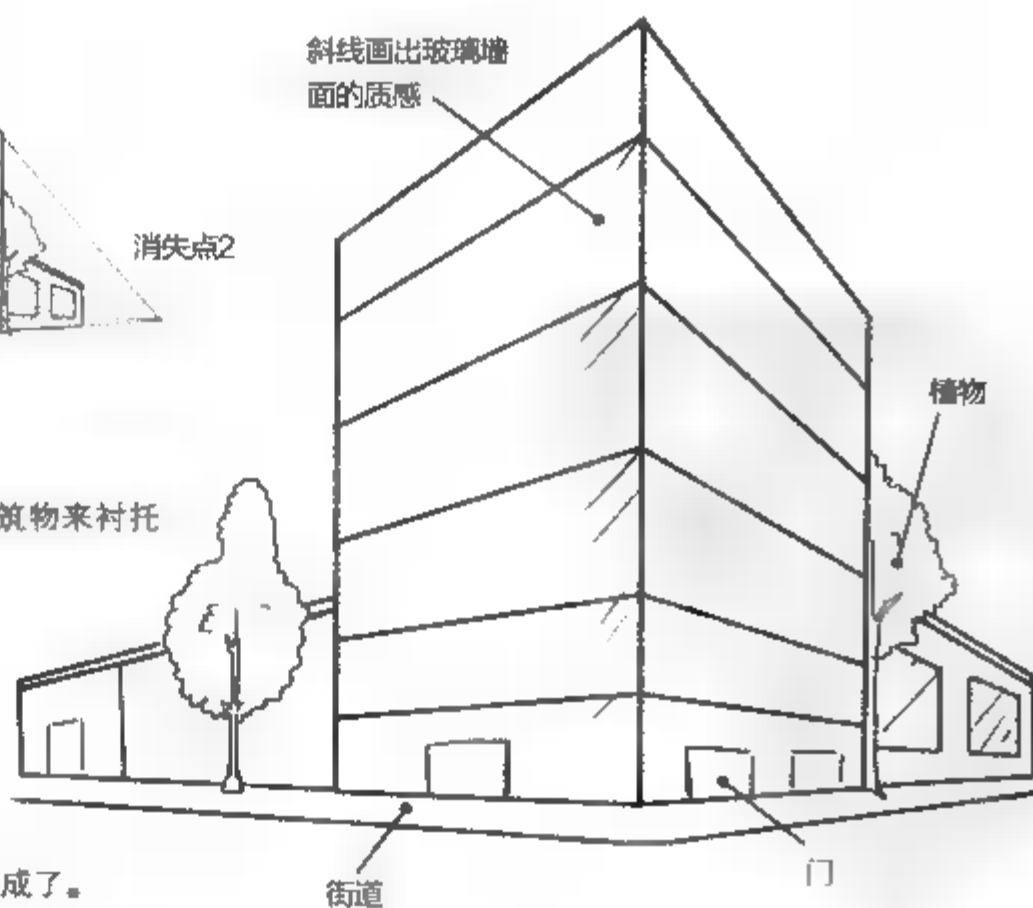
仰视的三点透视

■ 三点透视的绘制步骤

1. 在画面中画出三个点，根据点画出线条。

2. 接着根据消失点3延伸出两条线。

3. 然后根据消失点1和消失点2延伸线条。

4. 最后，可根据画出的三点透视画出相应的物体。

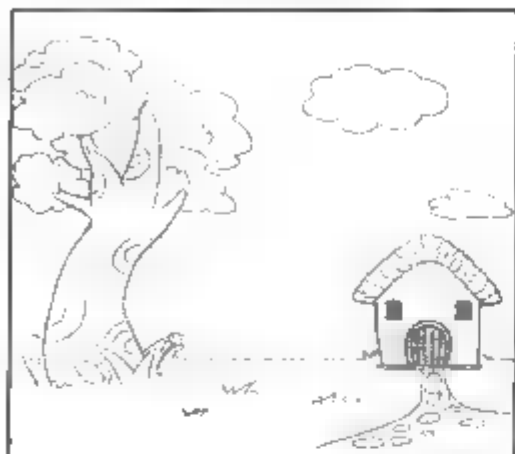
■ 街角高楼的绘制步骤

核 心 知 识

- 街角的绘制是通过三点透视来表现的。
- 三点透视可以画出物体的两个面，表现出街角的感觉。
- 建筑物两侧的线条都以垂直的竖线来表现。无论近处还是远处都是平行线。

1. 首先，我们要画出一个三点透视图，作为绘制街角高楼的辅助线。

2. 根据画出的辅助线，向下延伸出两条竖线。表现出房子的轮廓。

3. 细化楼房的细节，可以通过消失点延伸线条作为辅助。

4. 运用辅助线继续增加周边的一些小建筑物来衬托出楼房的高大感觉。

5. 最后，去掉辅助线，细化建筑物，便完成了。

5.1.4 变形场景的画法

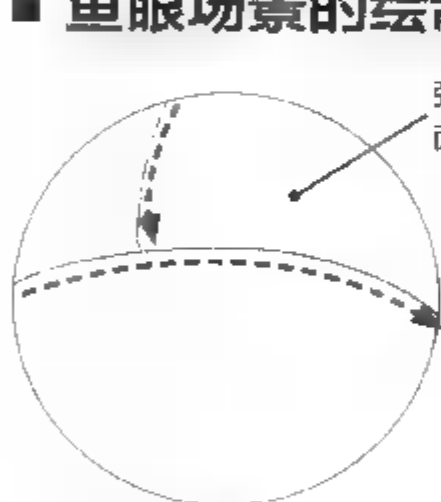
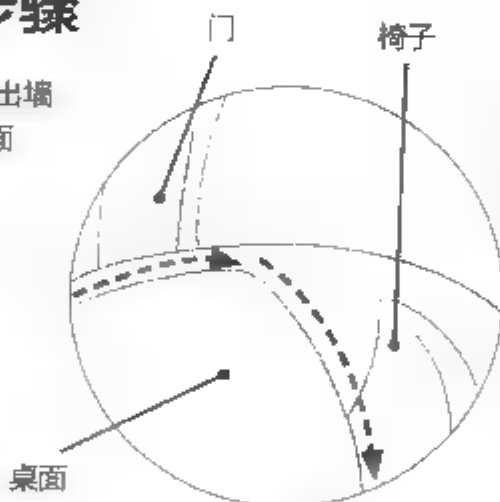
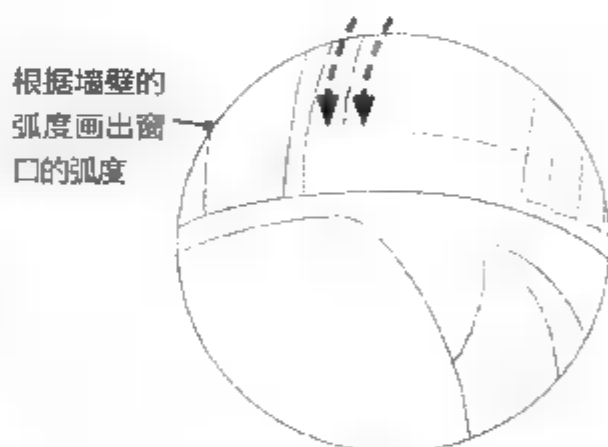
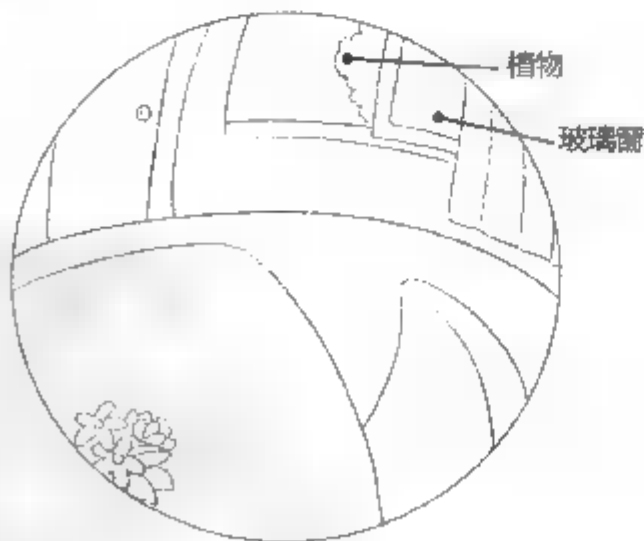
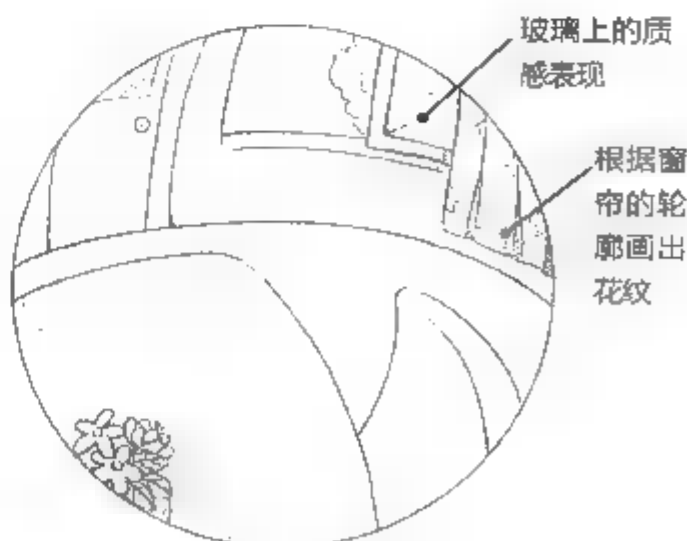
在漫画的场景绘制中，除了基本的透视画法之外，还有变形的场景绘制方法。这些变形的方式，可以使场景变得更Q，更有趣味性。

■ 场景的变形方式

普通场景　　　　鱼眼场景

核心知识

- **场景的变形是通过球面化来表现的。**
- **变形后的场景会更加的有趣、抽象。**
- **鱼眼场景的绘制要点是通过圆来表现，而我们在绘制时，要把圆想象成是一个立体的球。**

普通的场景表现可以运用鱼眼的绘制表现出更有趣、更抽象的画面。就像一些凸透镜对着画面时，使画面产生变形一样。

■ 鱼眼场景的绘制步骤

1. 首先，我们可以画出一个圆，把圆想成一个圆球，用弧线画出墙面。

2. 根据画出的墙面，继续增加房间的物品，同样以弧线画出来。

3. 根据墙面的弧度，画出窗子和窗帘。

4. 完成了房间的大致结构和配件，添加和细化房间。

5. 最后，细化出道具上的一些纹理，整理线条，完成绘制。

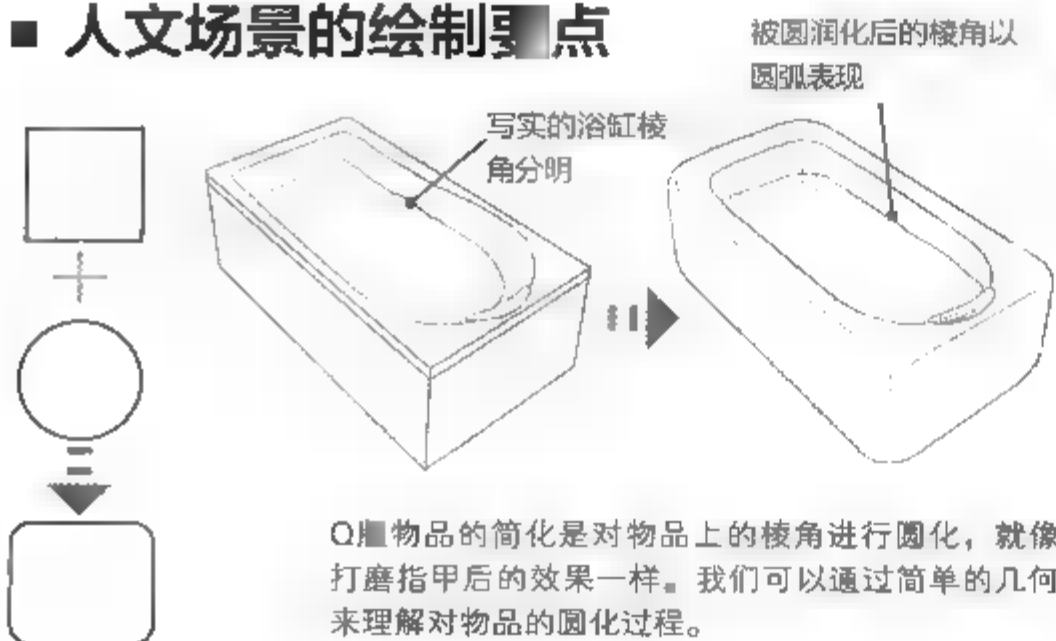
5.2 绘制不同类型的Q版场景

Q版的场景配合人物和剧情进行绘制。其中包含了室内场景、室外场景等，这些场景大致可以分为两大类型。一种是人文场景，一种是自然场景。接下来，就让我们分别学习这两种场景的绘制方法吧。

5.2.1 人文场景的画法

人文场景通常指人类修建的场所，包括卧室和客厅、校园中的教室和走廊、街道的转角、高楼大厦、古代遗迹等建筑。Q版的人文场景最关键的是对建筑的细节进行简化，另外还要注意对直角处进行圆润化处理。

■ 人文场景的绘制要点

Q版物品的简化是对物品上的棱角进行圆化，就像打磨指甲后的效果一样。我们可以通过简单的几何来理解对物品的圆化过程。

核心知识

- **Q版中的人物场景重点是对物品的棱角进行简化。**
- **通过对有棱角的物品进行简化后，场景整体就会表现出很Q的效果了。**
- **在绘制房间的一角时，首先我们要用简单的线条先表现出房间的空间感，再根据空间添加出物品。**

■ 浴室一角的绘制步骤

1. 在画面中画出三条线，表现出房间墙面的一角。

2. 通过墙角，画出物品的大致轮廓。

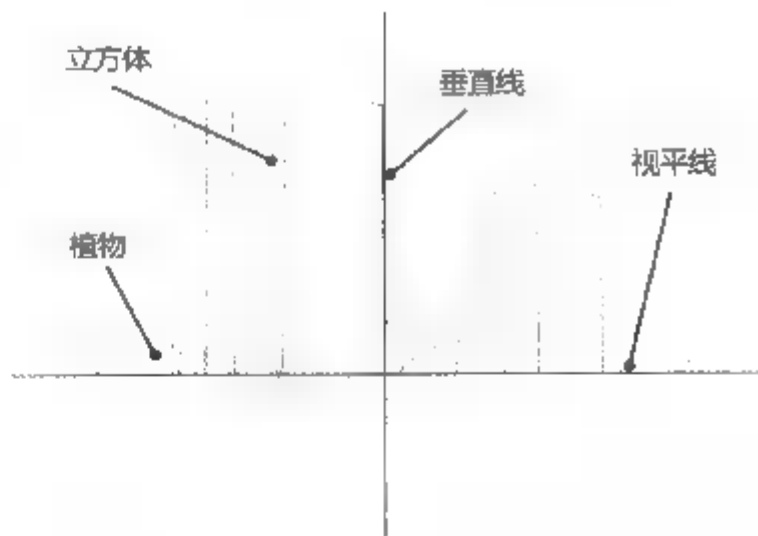
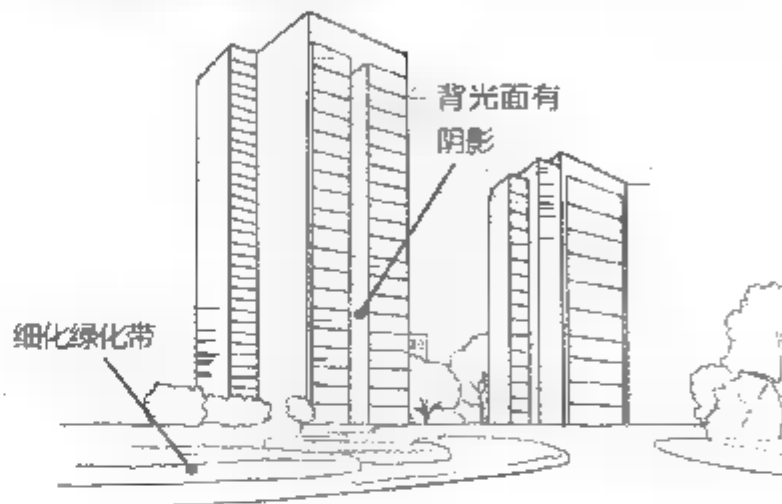
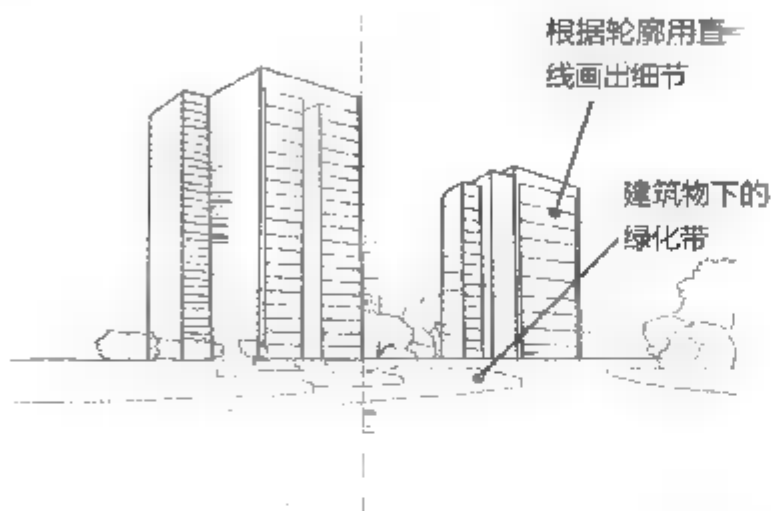
3. 根据上部画出的物品轮廓，增加出细节的表现。

4. 接下来，添加细节，然后擦掉多余的线条。

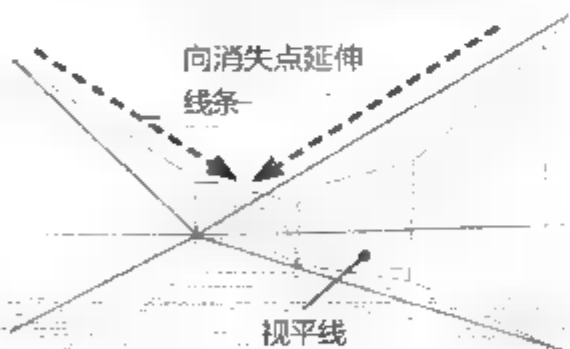
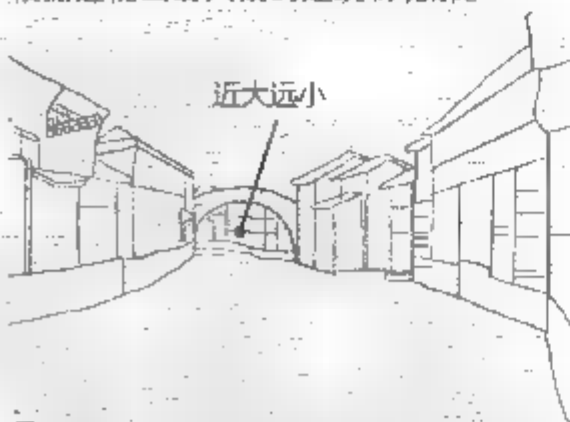
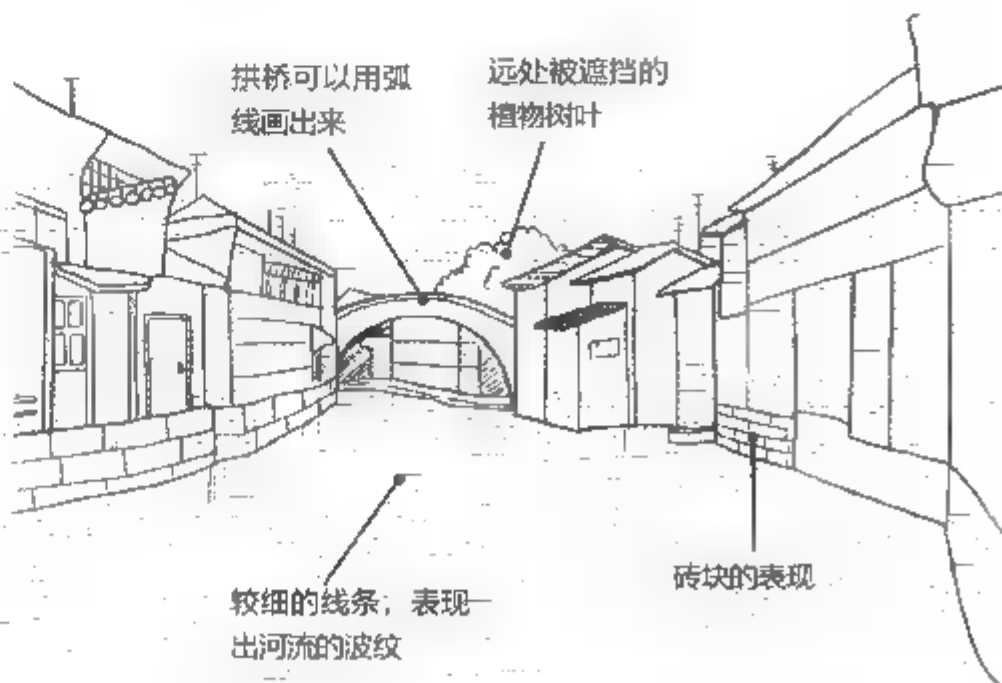
5. 最后，根据画出的物品轮廓，增加出阴影和灰度。

高楼大厦的画法

核心知识

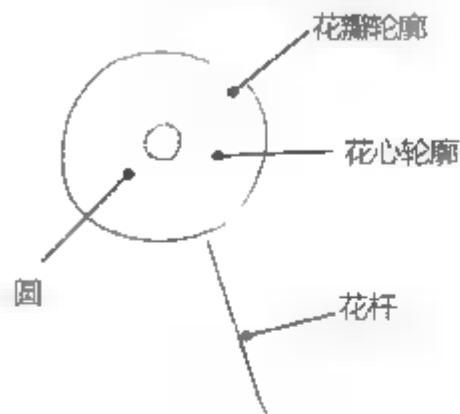
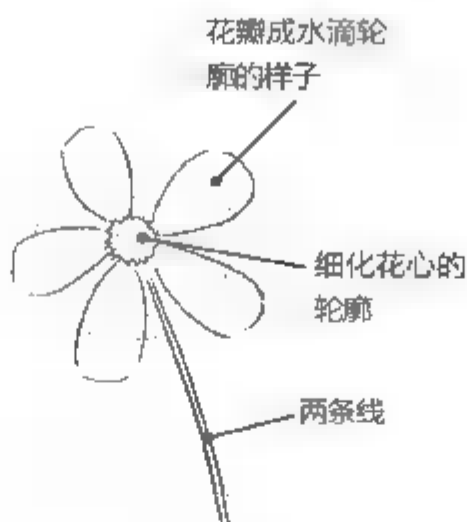
- 通过一点透视和几何图组成，可以画出高楼大厦的样子。
- 一点透视通过不同的表现，能够表现出不同角度的古迹效果。
- 不同的细节绘制可以表现出建筑物的不同效果。

1. 首先画出视平线和垂直线，然后根据辅助线画出高楼的大概轮廓。

2. 根据画出的楼的轮廓，添加出细节，如窗子、阳台等。

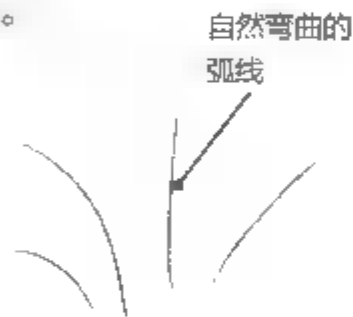
3. 最后，去掉辅助线，增加出建筑物的阴影，让画面更立体。

名胜古迹的画法

1. 首先画出视平线，并标出一点透视，根据透视画出大概的建筑物轮廓。

2. 接下来，根据画出的各种矩形的轮廓细化出房屋的细节。

3. 最后，可以去掉辅助线，并添加细节表现。同时，在完成细节后以排线的方式表现出部分阴影。

5.2.2 自然场景的画法

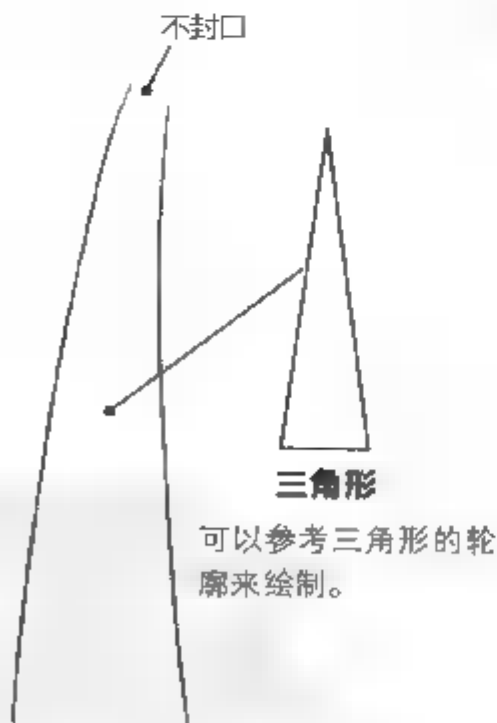
自然场景是指未经人工雕琢的景观，例如高耸的大山、汹涌的河流、茂密的森林、无垠的荒漠、平静的大海、广袤的草原等。

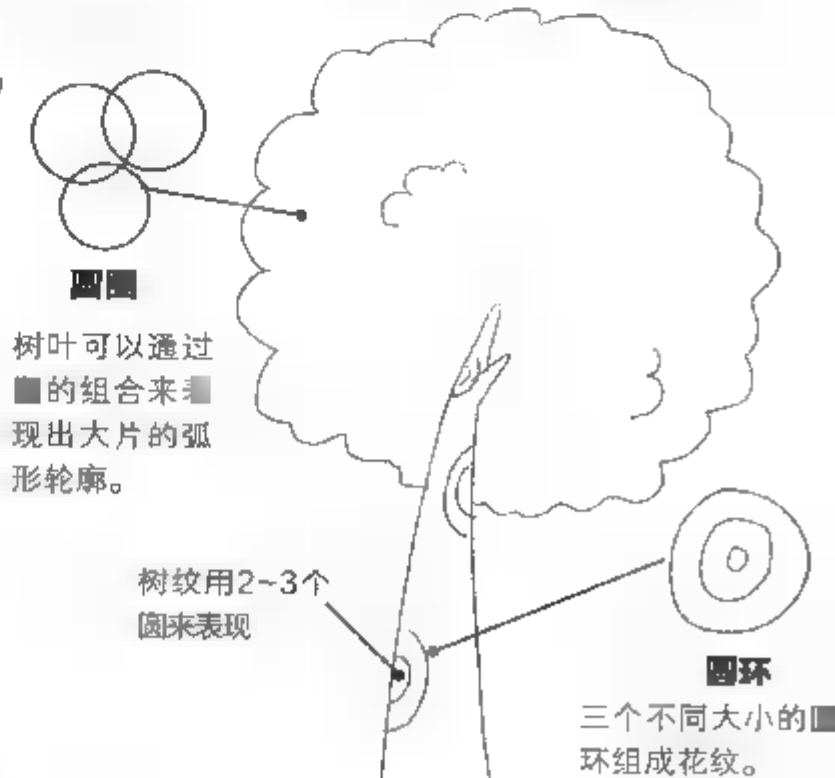
■ 花草树木的画法

1．首先，我们可以通过几何图形中的圆和线条表现出花的大致轮廓。

2．根据几何图形的大致轮廓，细化出花朵和花杆。

3．去掉几何图形后，根据花的大致轮廓细化出花瓣的细节。

1．根据几条简单的线条就可以表现出小草的大致轮廓。

2．然后通过简单的线条画出小草的厚度和下宽上窄的轮廓。

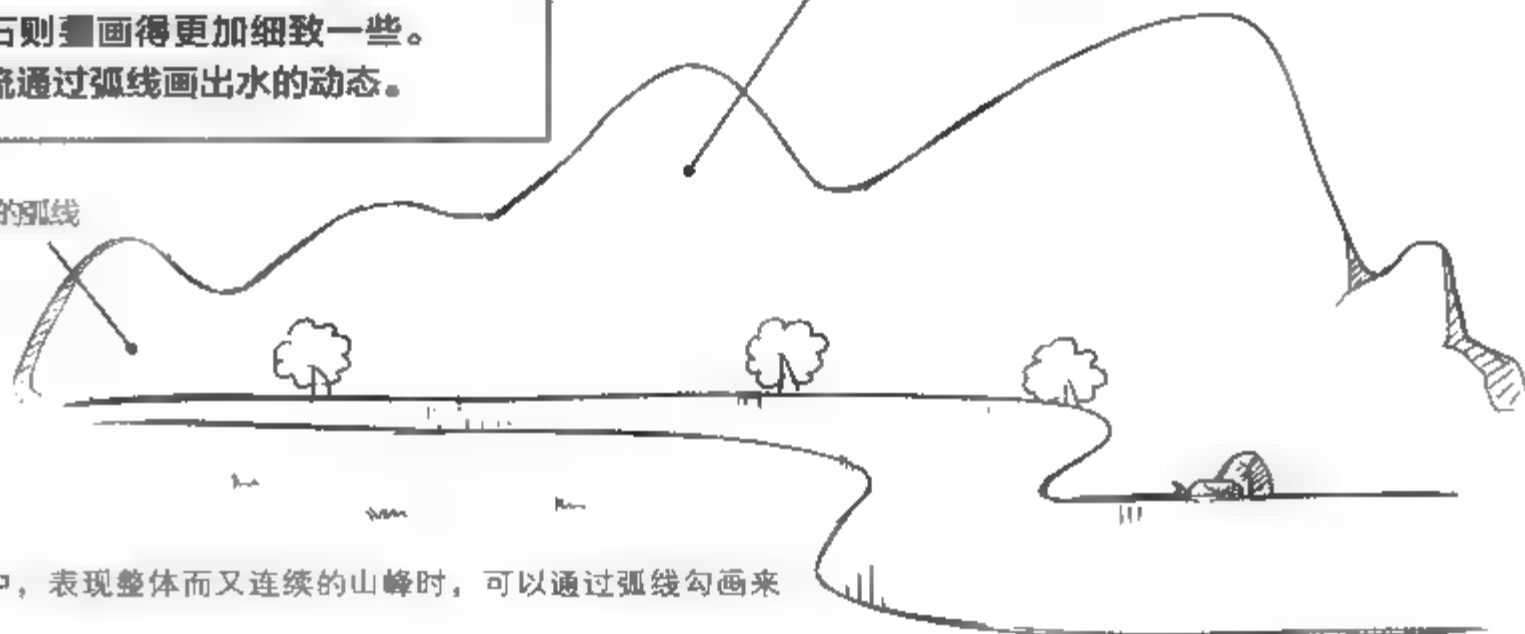
核心知识

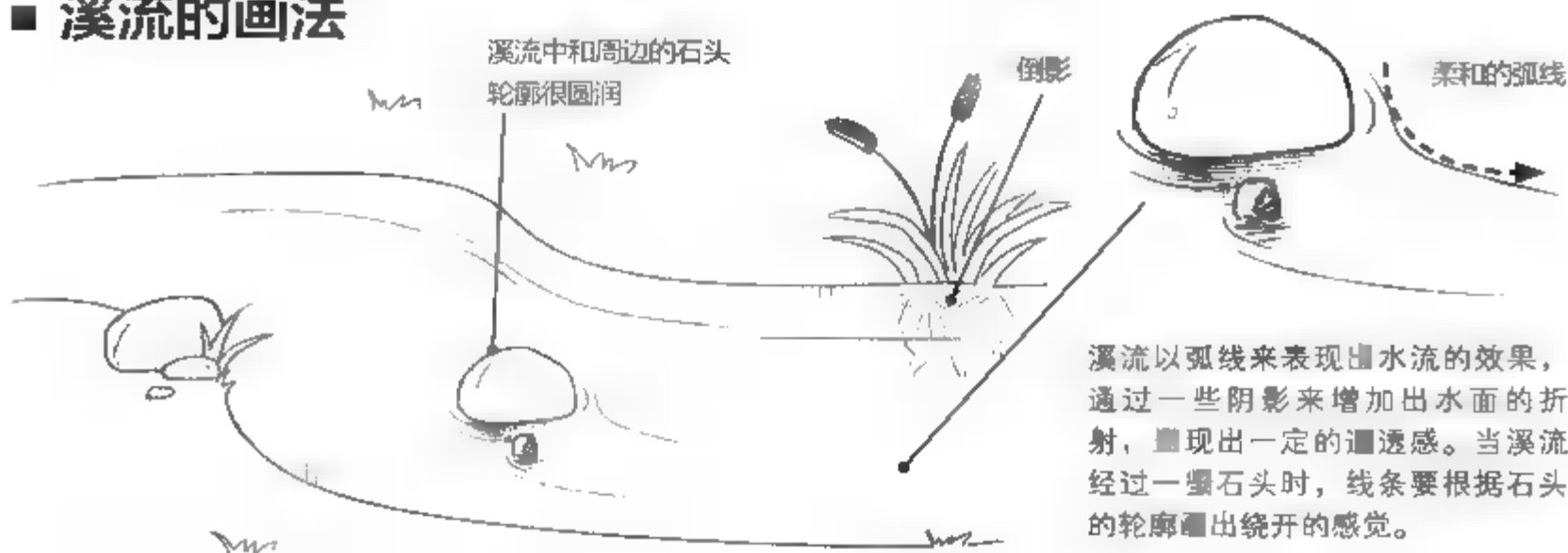
- 花朵的基本轮廓是通过圆和直线的组合表现。
- 小草以多个三角形组成，但绘制时要用弧线来表现出小草的柔软和韧性。
- 通过三角形，可以画出树杆，通过圆形，可以画出树叶。

1．首先，画出树的树杆，树杆以下宽上窄的表现方式绘制出来。

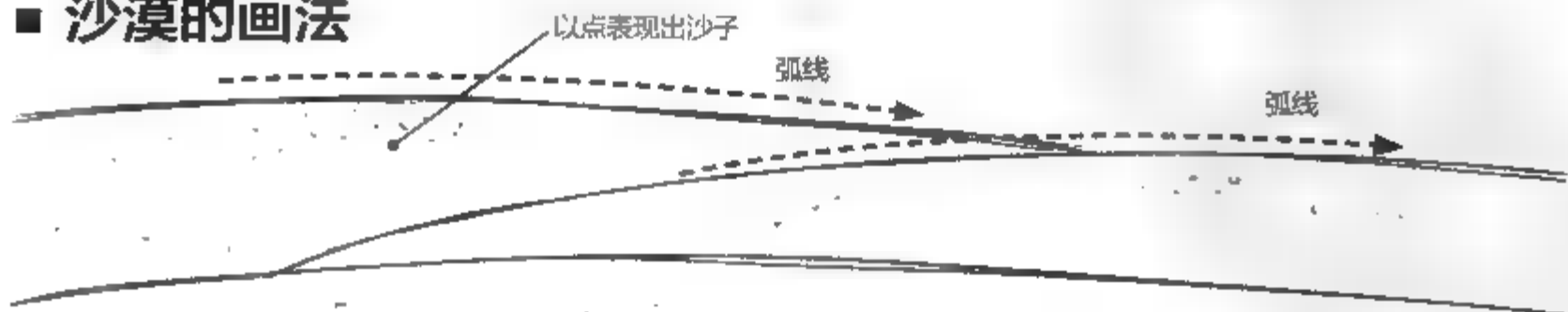
2．接下来，通过留出的空隙，延伸线条，画出分叉的树枝，让大树看起来更自然。

3．用波浪线画出大片的树叶，同时以画圆的方式画出树纹。

■ 山石的画法

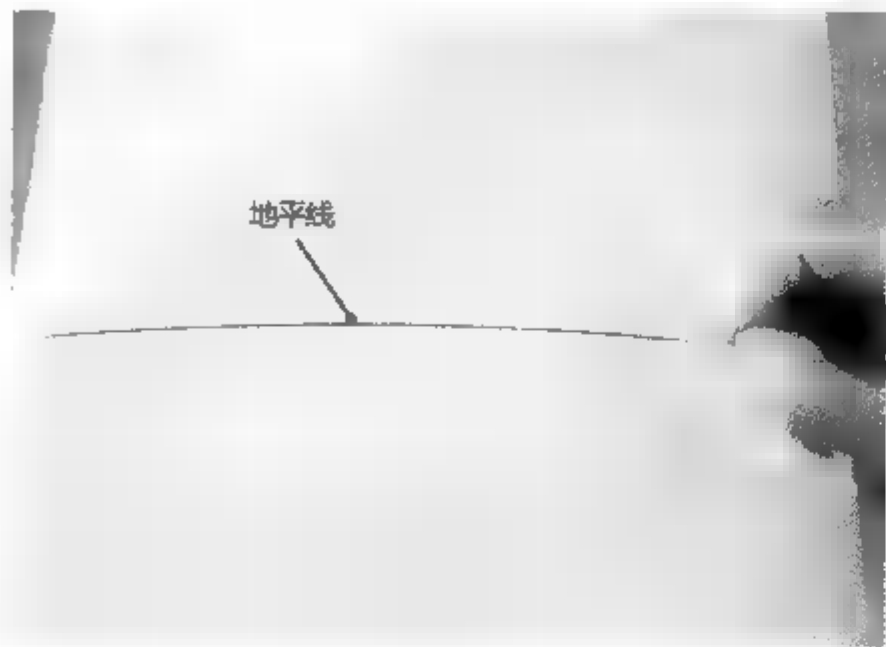
核心知识

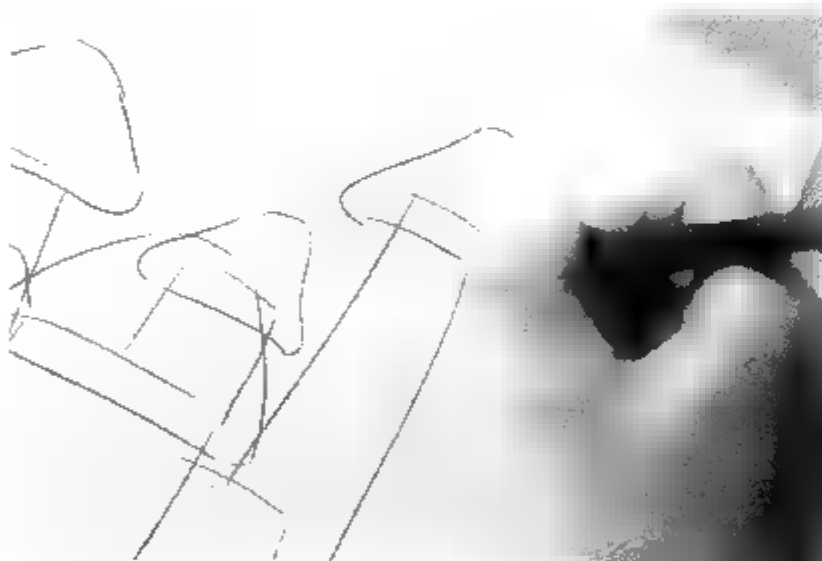
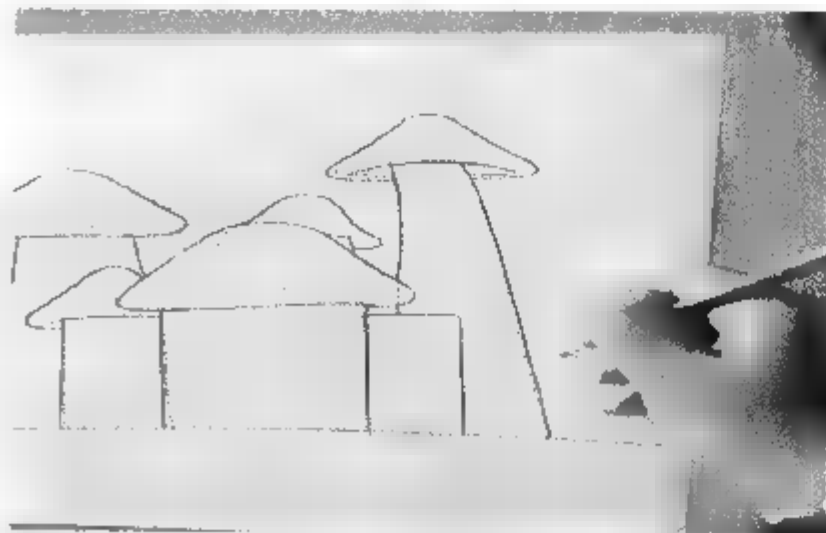
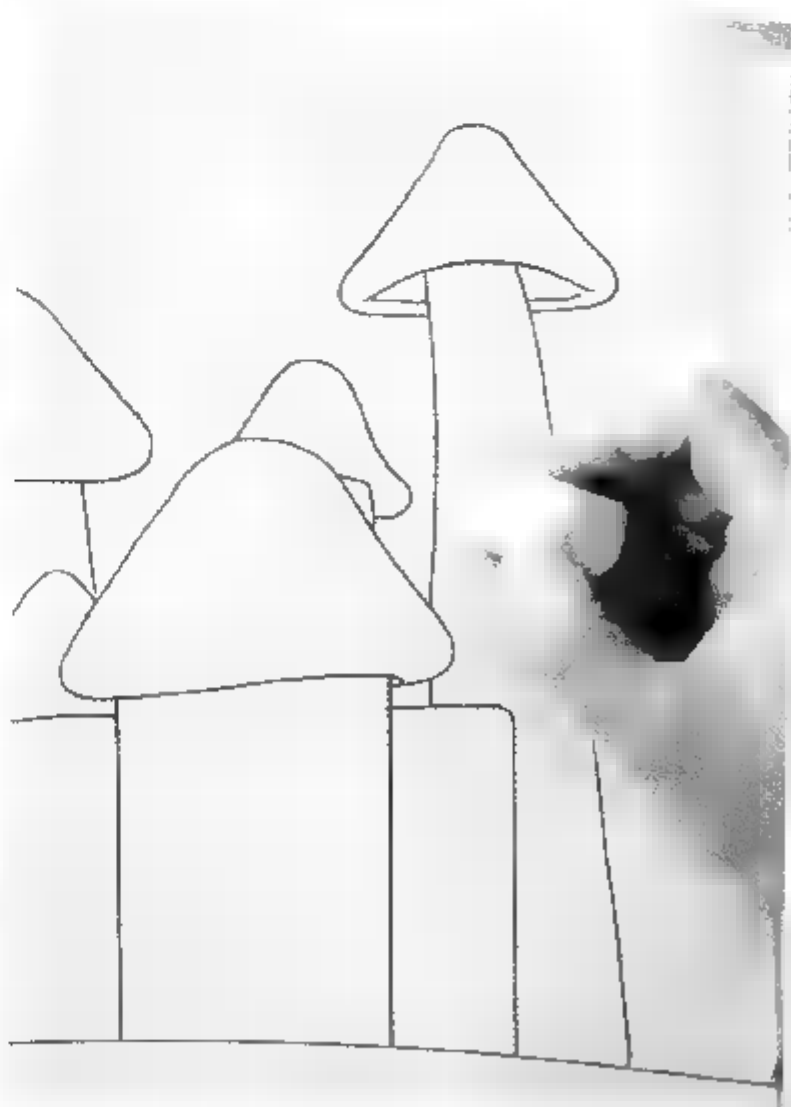
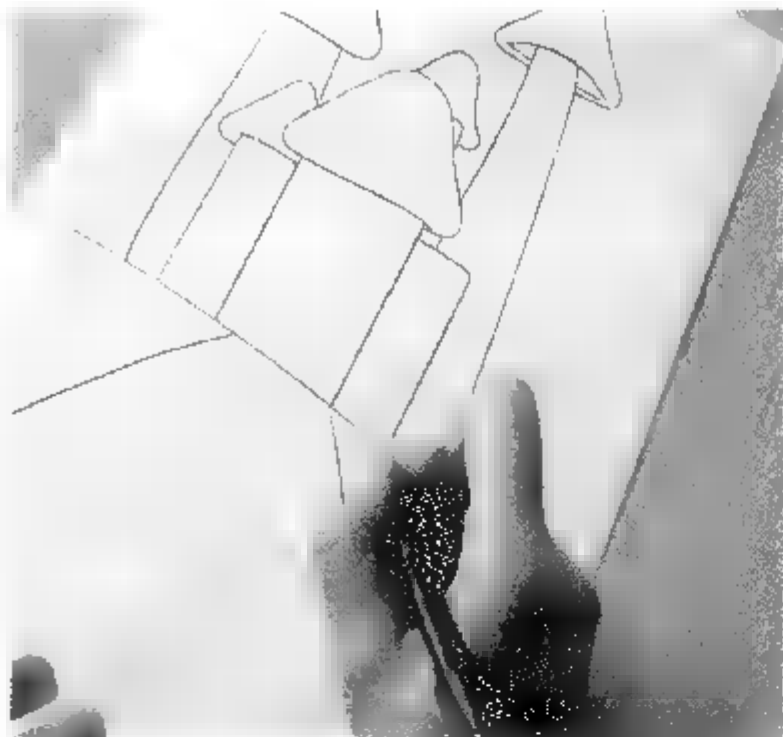
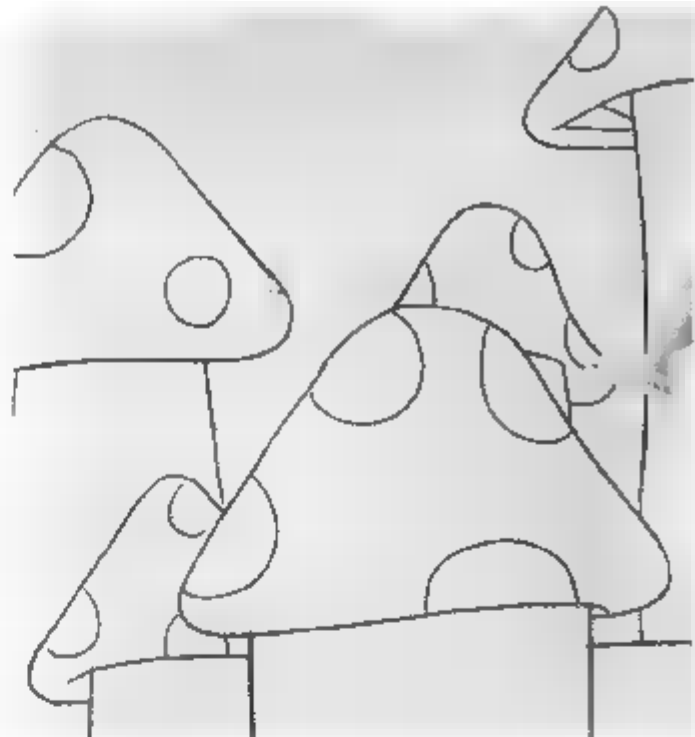
- **山的表现方式不同绘制时的方法也会不同，大面积的山在整体表现时可以通过弧线绘制出来。而单独的山石则要画得更加细致一些。**
- **溪流通过弧线画出水的动态。**

在Q版中，表现整体而又连续的山峰时，可以通过弧线勾画来表现。

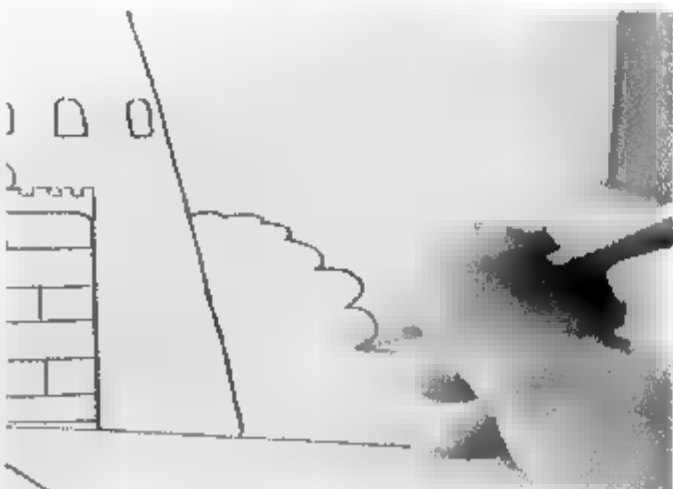
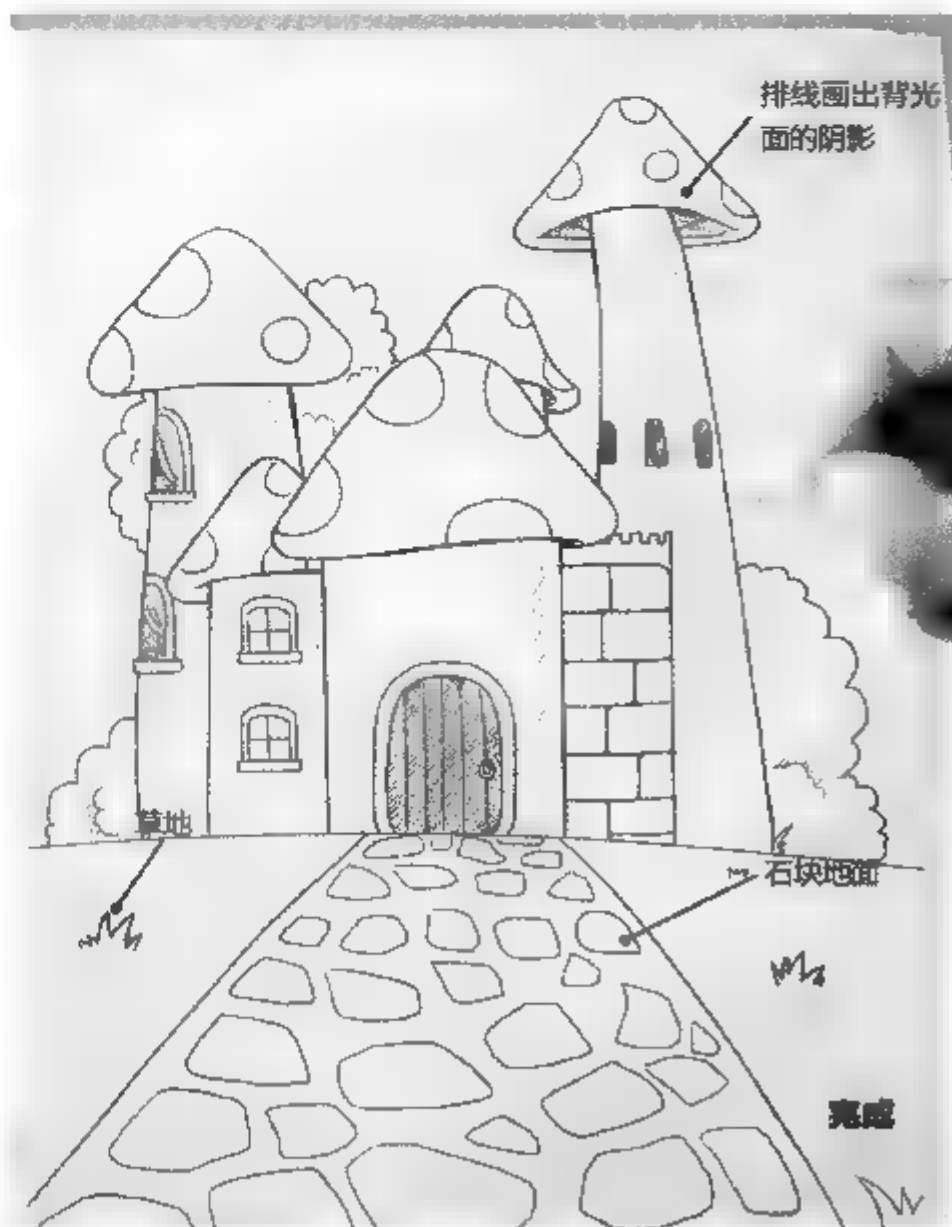
■ 溪流的画法

溪流以弧线来表现出水流的效果，通过一些阴影来增加出水面的折射，呈现出一定的通透感。当溪流经过一些石头时，线条要根据石头的轮廓画出绕开的感觉。

■ 沙漠的画法

沙漠的轮廓以较大的弧线，通过重叠的方式表现出来。以极小的颗粒表现出沙的样子，在绘画中可以用打点的方式，在沙漠的轮廓内侧表现出来。

案例演示 奇幻的蘑菇城堡

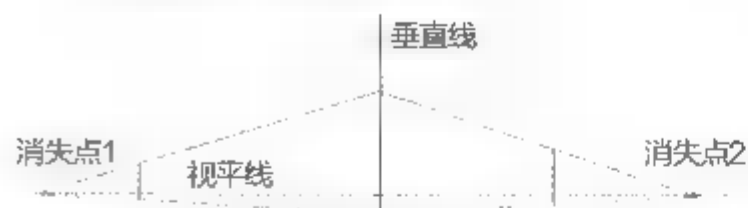
城堡十分具有童话的味道，在Q版中，我们可以将植物的表现与城堡融合，使整个画面更加具有梦幻的效果。下面我们就对绘制步骤进行讲解。

01 根据纸张，画出一条横线，也是地面的视平线。

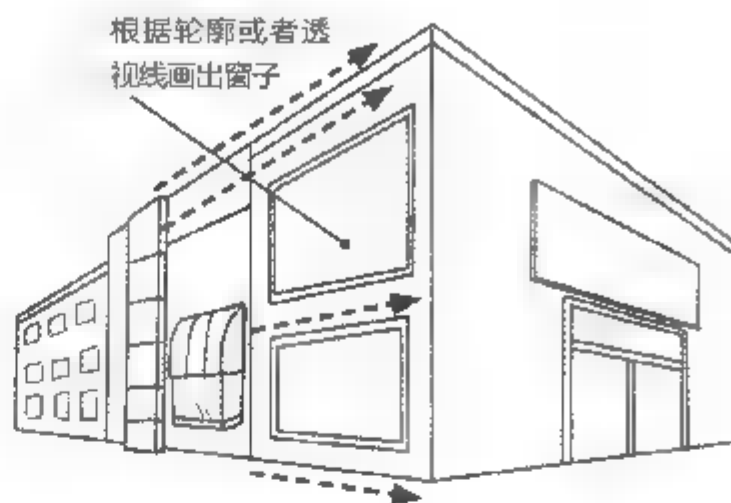
02 在横线上，勾画出大小高低不同的矩形。

03 根据各种矩形，画出三角形的蘑菇头。

04 根据完成的草稿，勾画出城堡的具体轮廓。

05 擦掉辅助线，使画面保持清洁，方便接下来的细化。

06 大概从中间的位置，画出两条向外展开的线条。

07 用圆在房顶的蘑菇头上画出花纹。让城堡造型更加像蘑菇。

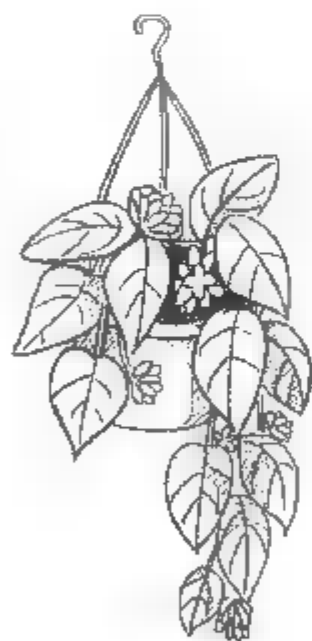
08 根据城堡的轮廓，画出门窗的样子。注意大门在城堡最中间的位置。

09 在城堡周边添加出植物，用弧线勾画出来。

10 最后，排线画出城堡的阴影和灰度。

课后练习 绘制可爱圆润的Q版场景

学习了通过透视的方法绘制场景之后，现在，就让我们来练习下如何绘制可爱圆润的Q版场景吧！

■ 透视运用的练习

1. 首先，画出一个两点透视图。

2. 根据透视图画出房子的轮廓。

3. 根据透视图可以绘制出不同角度的建筑和场景，当大概的轮廓出来以后我们就可以擦掉辅助的线条，细化出建筑物的细节了。

■ 细节简化的练习

写实植物1

Q[illegible]物1

通过线条的省略来达到对各种物体简化的效果。简化以后的物体会更加Q。

筋脉的表现

写实植物2

筋脉省略

Q版植物2

细化是从轮廓到细节的方式逐步省略，缩小植物的外部轮廓，再根据细节进行简化，去掉过多的线条。

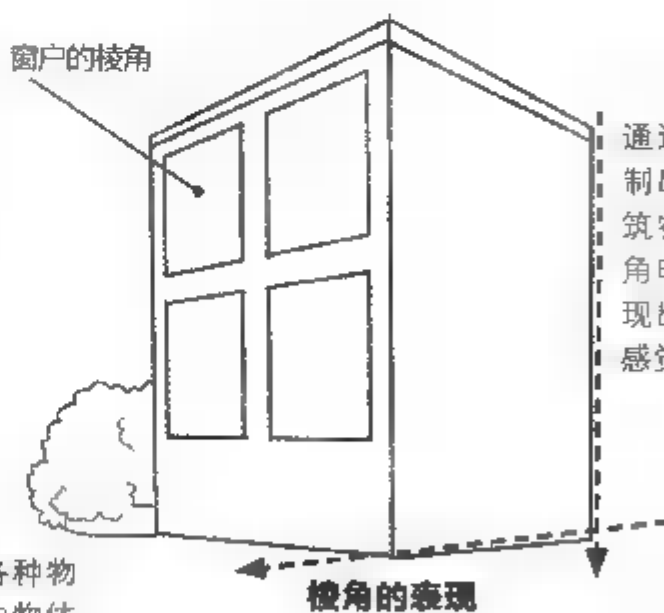
许多叶子重叠表现

写实植物3

波浪线表现许多树叶

Q版植物3

■ 转角圆润的练习

窗户的棱角

通过直线绘制出来的建筑物转角棱角明显，表现出坚硬的感觉。

棱角的表现

用弧线表现棱角

根据建筑的棱角，去掉尖角的地方，以弧线勾画连接。表现出圆润的感觉。

不封口

棱角的圆润

Part 6

Q版动物的绘制

光盘目录

- Q版动物拟人化的绘制

本章要点

在绘制Q版动物时，可以把动物的身体概括成简单的几何形，更有利于外形的归纳。

Q版动物的简化与夸张是和写实的动物最大的区别。省略细节和突出夸张有特色的部分，可以让Q版动物更为可爱。

通过拟人化的方式，可以将人物与动物画得更具人性化。

漫画家心得

在绘制Q版的小动物时，我们其实可以把它看作是几何形的组合，这样不但能快速抓住它们的外形特点，也可以帮助我们更准确地完成绘制哟！

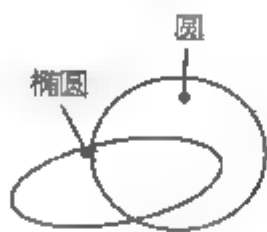
6.1 可爱的Q版动物的绘制

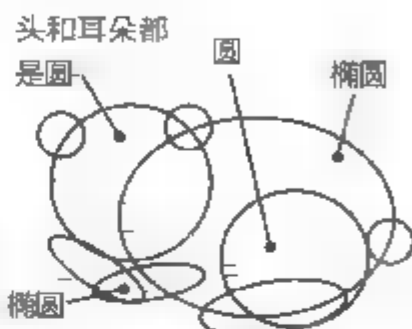
动物的种类繁多，造型也各有不同。在绘制Q版的动物时，只要掌握了造型的基础知识并加以应用，就能绘制出可爱的Q版动物。下面就让我们来学习Q版动物的绘制方法吧。

6.1.1 利用几何法画Q版动物

要掌握动物的绘制方法，首先我们要了解动物的身体结构。因为不同的动物身体结构也会有所区别，因此，为了方便绘制，我们可以用几何图形来概括动物的身体结构。

■ 最能代表动物身体的几何图形

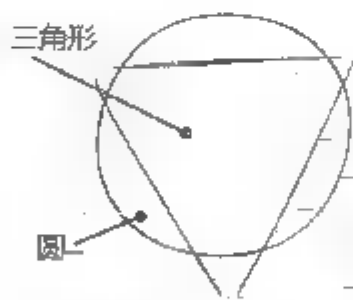
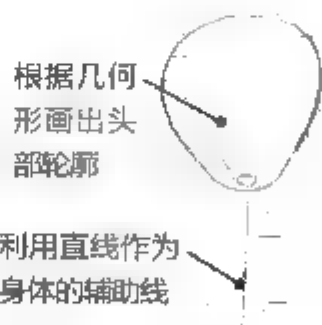
Q版兔子

几何表现

Q版熊

几何表现

Q版中的兔子，整体的身体轮廓可以看成是一个椭圆形。但如果要表现得更加形象，可以通过一个椭圆和一个大的圆组合来绘制。

Q版中，熊相对于兔子而言，结构会更加复杂一些。但是仍然可以通过几何图形来进行绘制。Q版中的熊，整体都是圆滚滚的。首先，可以画出两个大圆，分别用来表示头和身体。

■ 绘制Q版动物的方法

狐狸的身体最有特点的地方就是三角形的头部。因此，在绘制Q版狐狸的时候，我们可以夸大具有代表性的头部，让人一眼就认出她。

1. 运用圆和三角形表现出狐狸的头部。

2. 通过几何形画出头部的轮廓。

3. 根据竖线，画出的衣服轮廓。

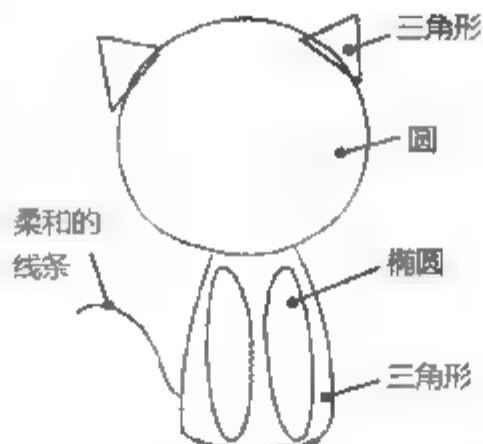
4. 继续画出耳朵和四肢。

5. 细化狐狸的头部和面部细节。

核心知识

- Q版的动物在绘制时，可以通过几何图形的组合来表现。
- 不同种类的Q版动物在绘制时，会运用不同的几何形来表现。
- 狐狸的脸是通过圆和三角形组成的。

■ 猫咪的几何画法

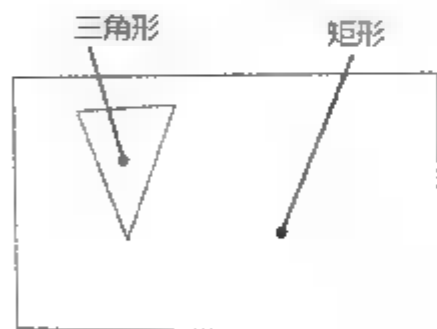
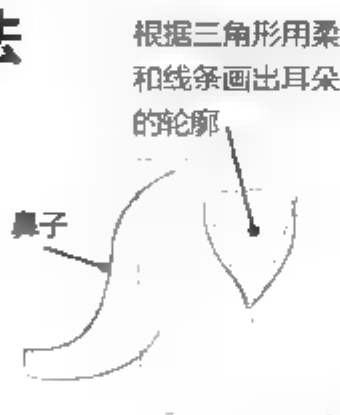
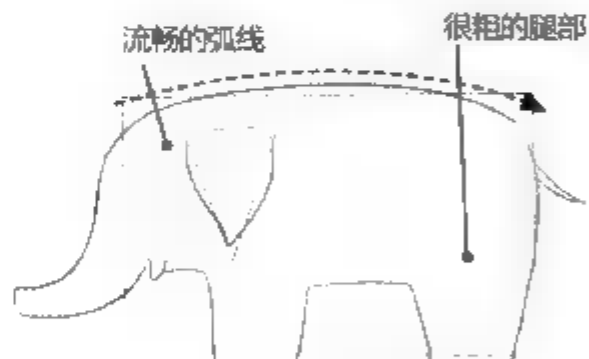
猫咪的耳朵是三角形的，这是它们的招牌。在绘制Q版猫咪的时候，耳朵要画得稍微圆润一些，更显可爱。

1. 首先，我们可以先通过几何形来表现出猫咪全身的轮廓及动态。

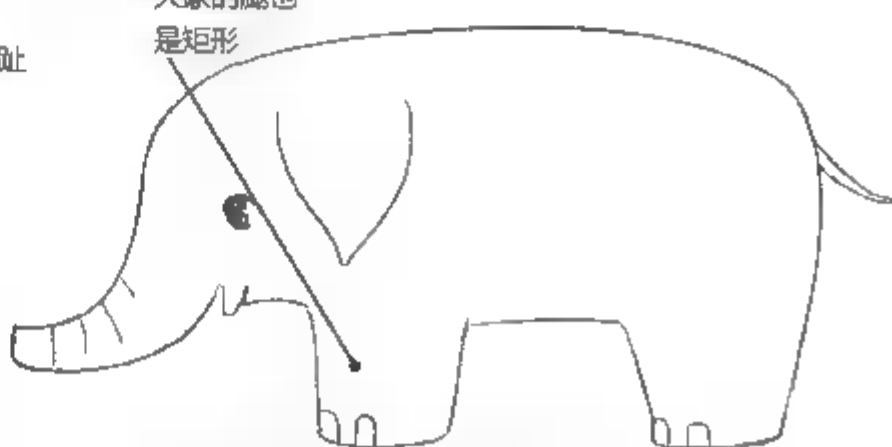
2. 接下来，通过几何形，用自然的线条勾画出猫咪的轮廓。

3. 去掉作为辅助的几何形，画出五官和配饰。

核心知识

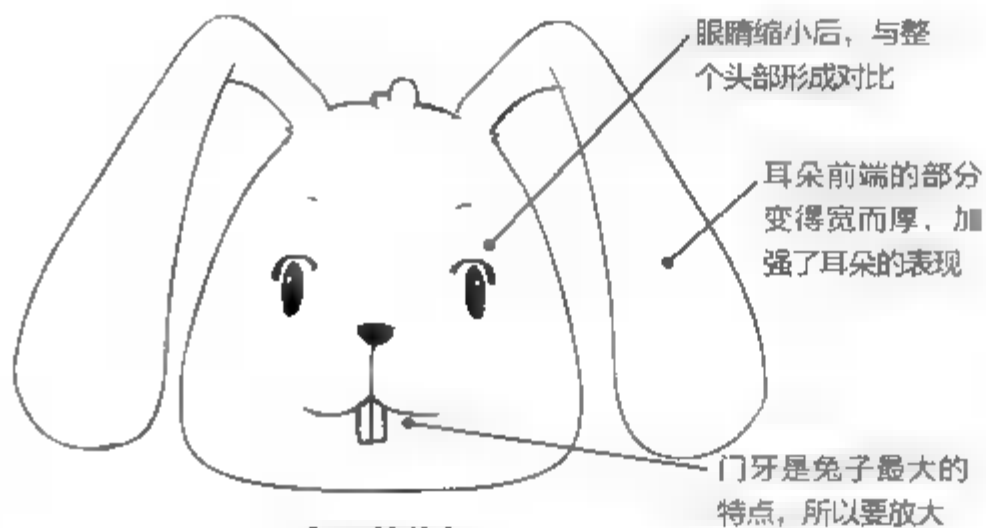
- 正面端坐时的猫咪，后腿被身体遮挡，身体呈三角形表现。
- 猫咪的耳朵通过三角形绘制出来。完成细化后三角形变得圆润。
- 大象没有脖子，整个身体十分的庞大，可以通过一个横向的矩形来表现它的身体轮廓。

■ 大象的几何画法

1. 画出矩形，表现出大象的整个身体轮廓。

2. 根据矩形，从矩形的右上角延伸出大象的头部和鼻子。

3. 继续根据矩形，细化出大象的身体轮廓，注意线条的柔软性。

4. 完成了大象的轮廓后，可以去掉辅助的矩形，方便接下来的细化。

大象的身体整体都给人一种很大的感觉。绘制大象的身体时，我们可以运用矩形来表现出它的大致轮廓。

6.1.2 抓住动物特点并加以夸张

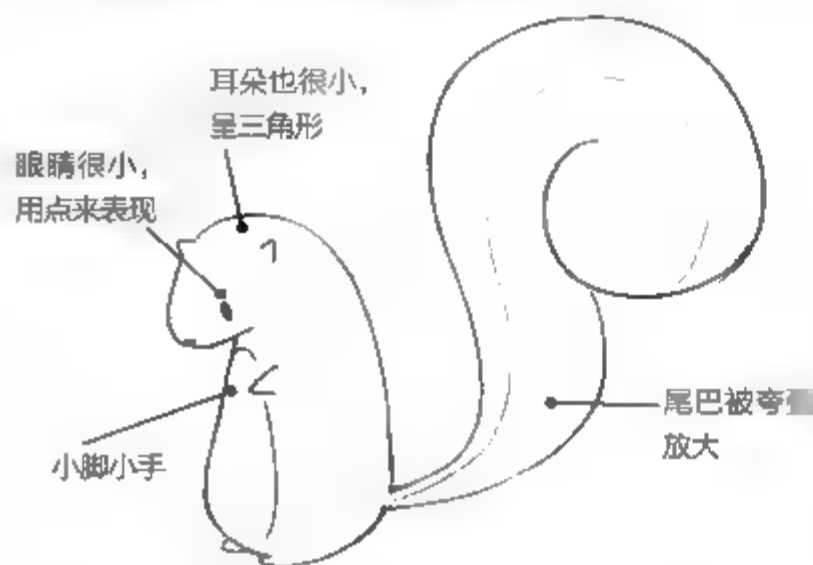
描绘Q版动物与写实动物最大的区别是，在绘制的时候，可以抓住动物外形上的特点，夸张整体或局部。这种画法，不仅会让Q版动物的特征突出，还能营造出一种特别的喜剧效果。

■ 动物头部和身体的特点表现和夸张

兔子的头部

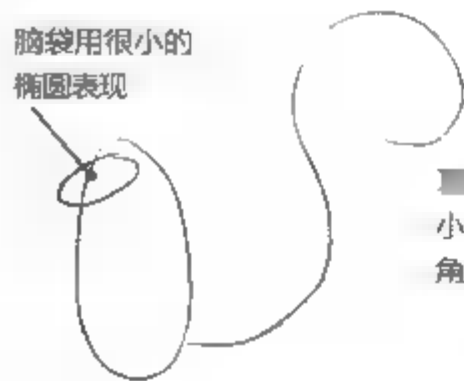
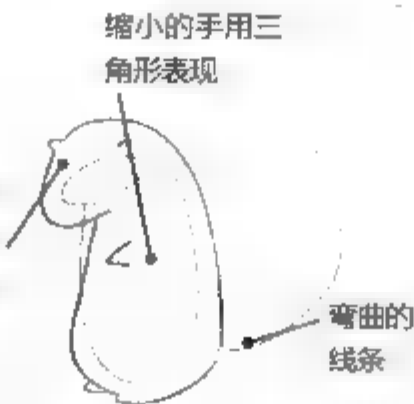
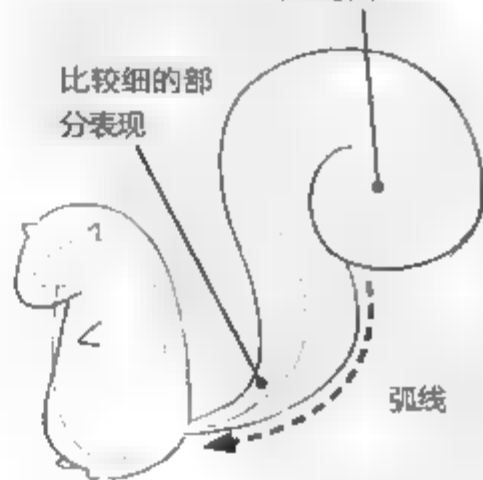
根据兔子的特征，通过放大和缩小来表现出其特点，以及用夸张的效果增强喜剧的效果。

兔子的整体

夸张化的表现手法不只会通过动物的头部来呈现效果，也会通过对身体的夸张来表现。

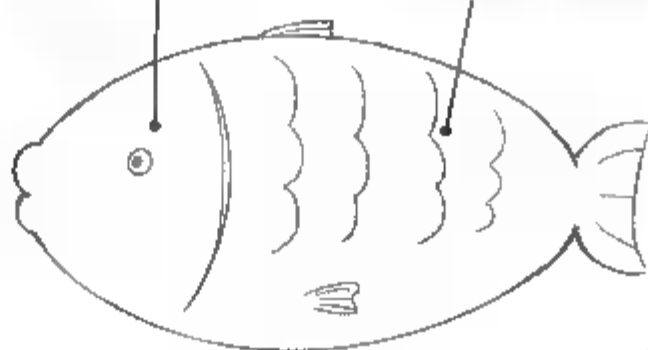
■ 夸张化后的动物画法

松鼠的特点就是它长长的尾巴。在Q版中，我们可以通过缩小其他身体部位来强调尾巴的厚实感。

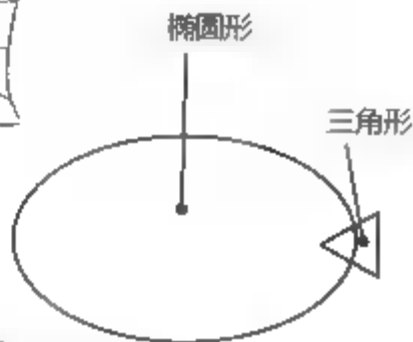
核心知识

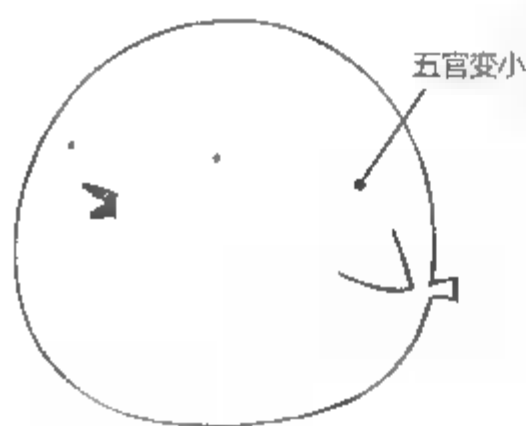
- 动物的夸张是通过它们的特征来绘制的。
- 一般夸张的手法主要表现在对各个部位的放大和缩小。
- 被放大的部位会十分抢眼，同时让动物的特征更加明显。通过夸张，动物的表现也更加的具有戏剧效果。

1. 通过几何形来表现动物的身体轮廓。用椭圆形画出身体，尾巴以弯曲的线条绘制。

2. 根据几何图形，画出动物的身体轮廓，注意线条的柔软性。

3. 根据尾巴的简单线条，画出尾巴的轮廓，同时还要注意尾巴的厚度表现。

鱼的夸张与变形

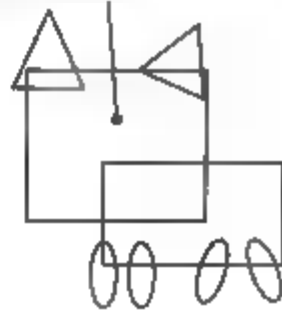
核心知识

- 鱼的整体可以通过几何中的椭圆来表现。
- Q版的小鸡身体呈圆形。
- 猫咪通过矩形画出头部和身体的大致轮廓。四肢通过椭圆表现。

鱼

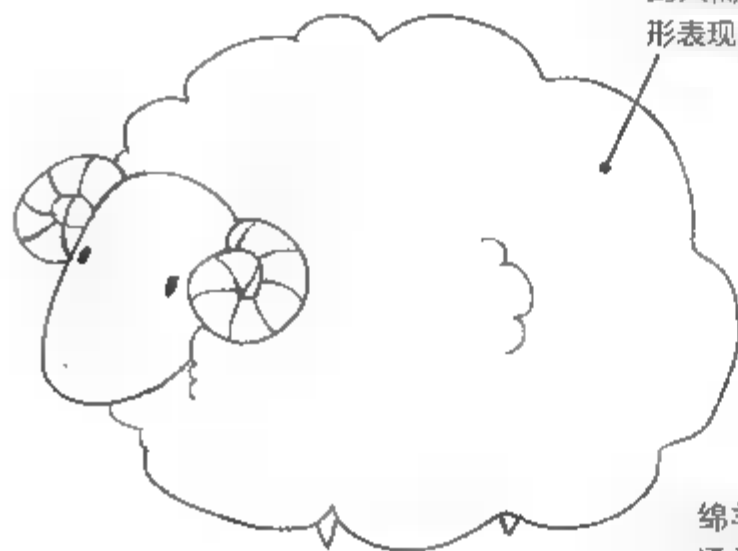
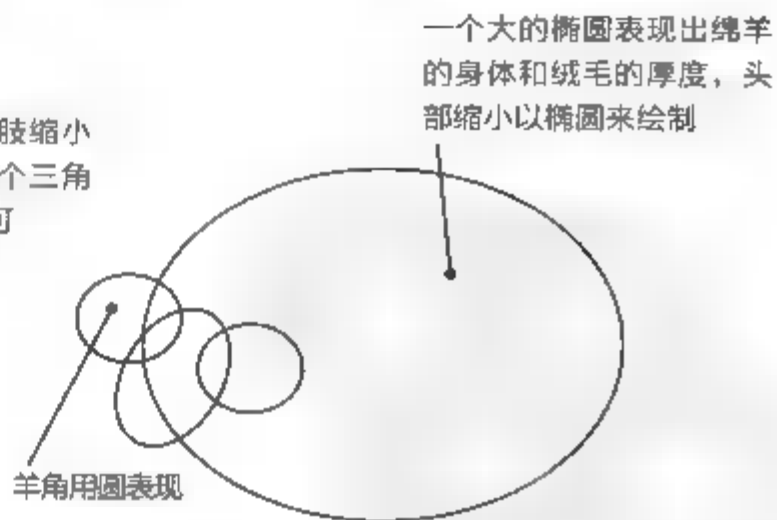
鱼的整个身体可以根据一个几何形来表现。为了更加突显它的形象，可以通过放大身体或者缩小尾巴来进行夸张化表现。

鱼的几何表现

小鸡的夸张与变形

小鸡　　小鸡的几何表现

在Q版中，小鸡的身体十分圆润，像一个小小的圆球体。我们可以用圆来绘制它的身体轮廓，让小鸡看上去更加Q、更加可爱。

猫咪的夸张与变形

小猫　　小猫的几何表现

小猫的身体结构和小狗相似，头和身体的轮廓表现都非常分明。可以通过矩形画出猫的头部和身体轮廓。缩小四肢可以让猫咪显得更加可爱。

绵羊的夸张与变形

绵羊的几何表现

绵羊的几何表现

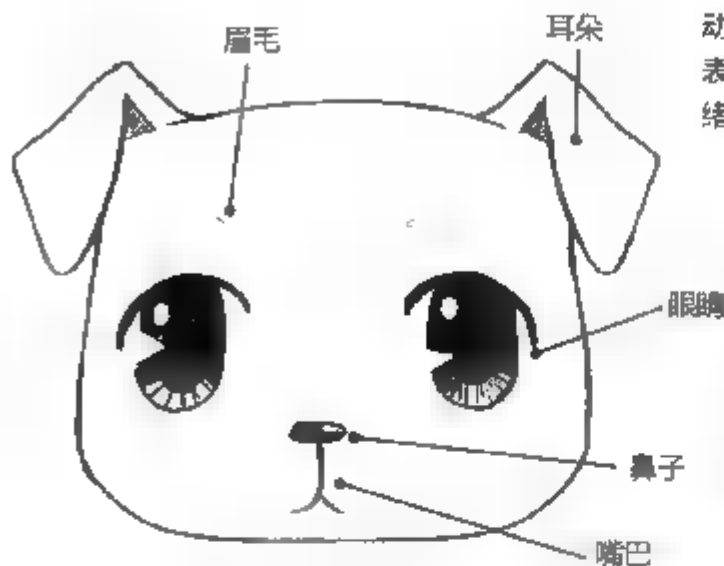
绵羊的身体都是被厚厚的绒毛所包裹。Q版的绵羊身体通常直接简化成一个棉花团。根据它的这一特点，我们可以加强绒毛的质感表现。

6.1.3 丰富动物的表情

和人物一样，动物也会有不同的情感，漫画中常用拟人化的手法来表现动物的情绪，这样能使动物的表情更为生动、有趣。

■ 动物面部表情的特征

■ 动物表情产生的原理

Q版小狗的头部表现

动物的面部肌肉

在Q版中，可以对动物的表情进行拟人化表现，通过眼睛、眉毛、嘴巴的变化来表现出喜怒哀乐等不同情绪。

这些被虚线标示出来的部分，是可以让动物做出不同表情的关键性肌肉。

■ 动物的五官变化

核心知识

- Q版的动物表情与Q版人物表情的绘制相似。
- 五官的变化影响到动物的表情，通过不同的表情才能表现出动物不同的情绪。

十分开心的表情

通过五官的外形和状态变化，让动物拥有拟人化的表情特征，呈现出各种不同的情绪变化，使动物更加生动可爱。

无表情的五官变化

嘴巴自然弯曲，表现出通常状态下的面部表情。

不开心的五官变化

眼角和嘴巴都向下拉扯，表现出不开心。

难过的五官变化

在眼角画出泪圈可以加强难过情绪程度。

喜悦的五官变化

喜悦时嘴巴弧线加大并向上弯曲。

开心的五官变化

开心时会吐出舌头。

十分开心的五官变化

张开嘴巴并闭上眼睛表现出十分开心的样子。

动物的情绪表现

猫咪的情绪表现

动物在表现情绪时，会通过五官的变化来呈现。有了表情的渲染，动物就更加生动了。

眼睛以正常的状态表现

用弧线画出嘴巴

喜

当心情愉悦时，动物的嘴角会成为一条弧线。眼睛眉毛和耳朵都以正常时的动态表现。

眼睛上下挤

胡须上扬

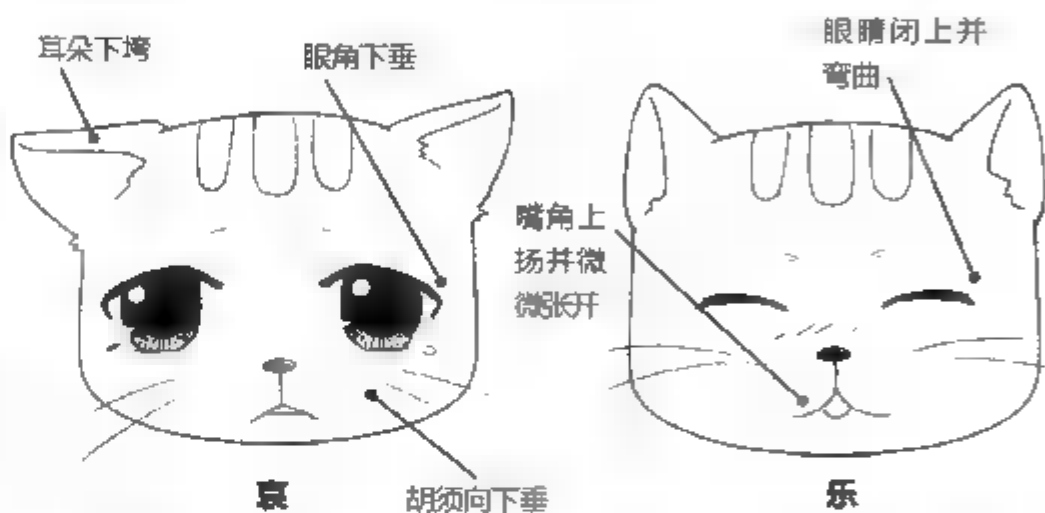
龇牙

怒

心情不好或愤怒时，动物的耳朵立起，眉毛和眼睛都会紧皱，甚至还会做出咬牙的动作。

核心知识

- Q版的动物在表现情绪时，可以通过表情来体现出喜怒哀乐的变化。
- 肢体语言也能表现出动物的情感，同时与表情相结合，效果会更加好。

哀

难过时，动物的耳朵会向下垂，表现出精神不振的样子，整个面部向下垮。

乐

绘制Q版动物十分开心的时候，通过眼睛弯曲紧闭，嘴巴微微张开并在鼻子上方以斜线画出红晕的效果。

运用肢体语言表达情感

昂首挺胸地行走

在向前行走时，猫咪的尾巴扬起，并配合五官的表情，呈现出十分开心的情绪变化。

正面端坐

坐着时，抬起一只手在整理毛发的动作，表现出动物现在十分悠闲自在的情绪。

匍匐谨慎

尾巴收起，整个身体贴于地面，耳朵立起，表现出谨慎小心和集中注意力的状态。

Q版动物整体造型

绘制Q版动物，要学会不同类型动物的造型要点，了解并掌握大型的陆地动物、水生动物以及飞行动物的不同特征和绘制的技法。接下来，就让我们分别学习这几种不同类型的Q版动物的整体造型的绘制技法。

6.2.1 优雅的大型陆地动物的画法

陆地中的动物是在陆地上繁衍生活的动物的总称。陆地生活的动物身体上覆盖着防止水分散失的皮毛，它们不受水的浮力作用，一般都具有支持躯体运动的器官，用于爬行、行走、跳跃、奔跑、攀援等多种运动方式，以便觅食和避敌。在画这些大型陆地动物的时候，注意区分它们的体型特征。

■ 陆地动物身体特征

棕熊

用圆画出耳朵

用圆画出头部

用椭圆表现出四肢

无论下[illegible]还是侧面，身体都可以用长的椭圆表现

用[illegible]表现出大腿肌肉

棕熊的几何表现

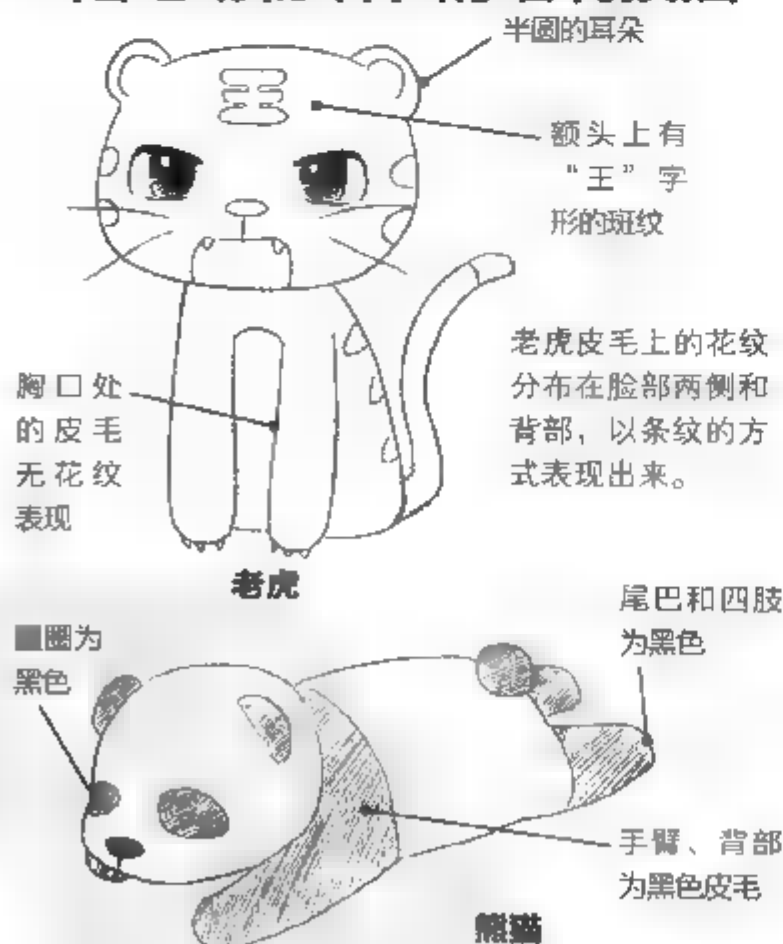
在Q版中可以通过几何的表现来绘制Q版的熊的轮廓。

核心知识

- 陆生动物的身体结构与人类相似，一般它们的耳朵都用半圆来表现，并立于头顶的位置。
- Q版的陆地动物绘制时要表现出圆圆的身体轮廓，这样可以更加可爱。
- Q版的陆地动物在脚掌的表现上分为有手指和无手指两种状态。

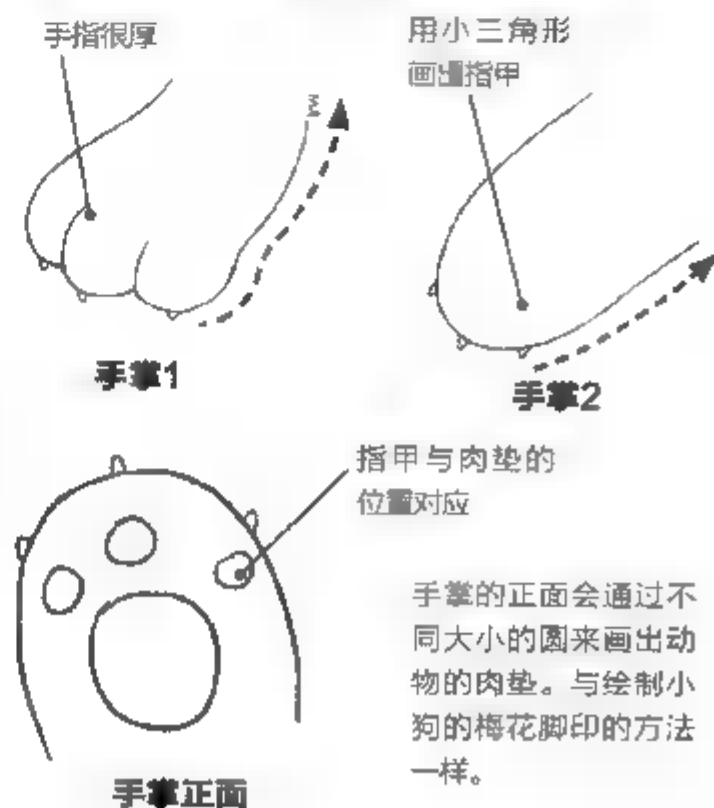
■ 陆地动物细节的绘制技法

老虎

熊猫

熊猫也是熊类。在外形上二者区别也不是太大，重点在于皮毛的表现上，熊猫分为黑白两色。

重难点分析

Q版的动物手掌表现分为两种。图1中是对手指有一定的表现，而图2中的手掌则无手指表现。

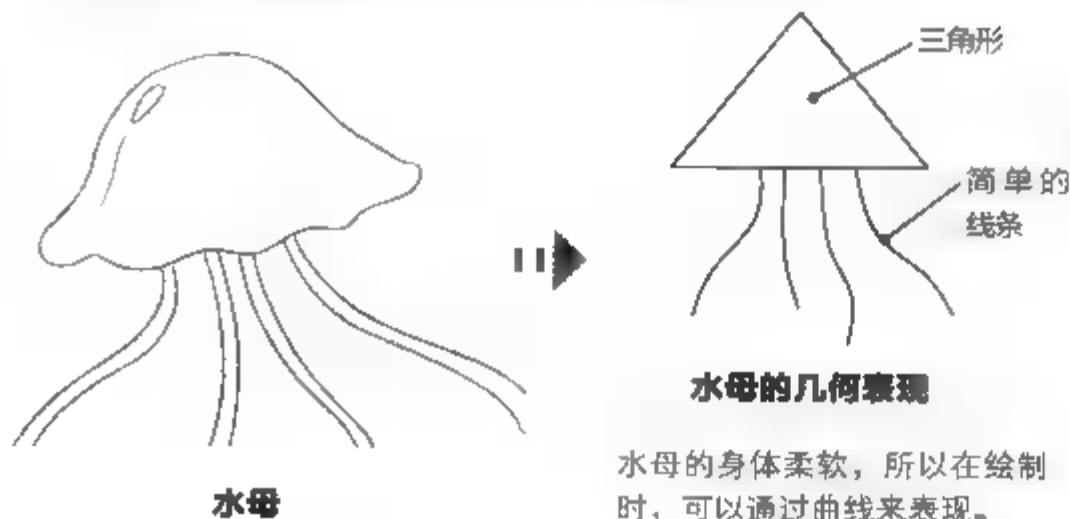
手掌1　手掌2　手掌正面

6.2.2 华丽的水生动物的画法

水生动物是指在各种类型水域中繁衍生活的动物的总称。大多数是在物种进化中未曾脱离水中生活的动物，水生动物最常见的是鱼，此外还有腔肠动物、软体动物、甲壳动物，其中鲸用肺呼吸，所以属于哺乳动物。在绘制水生动物的时候，可以体现它们柔软的流线型身体特征。

■ 水生动物身体的流线型特征

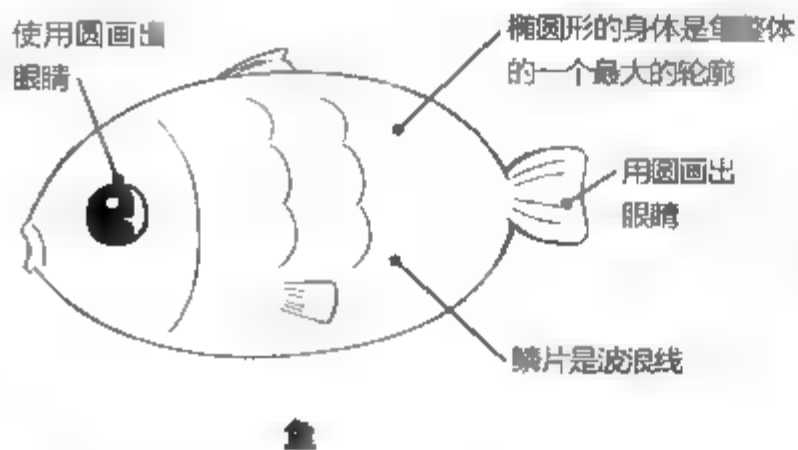
水母

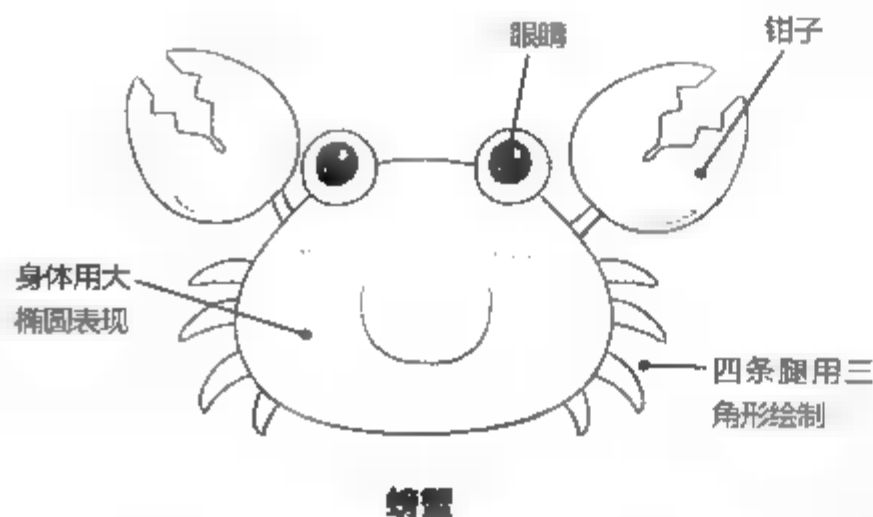
水母的几何表现

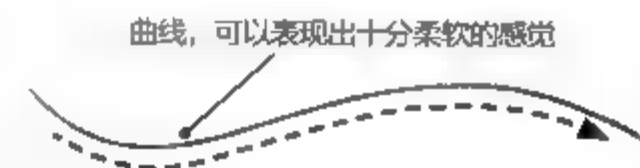
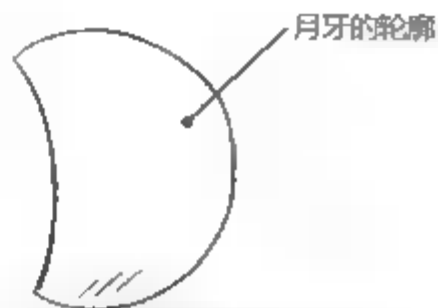
水母的身体柔软，所以在绘制时，可以通过曲线来表现。

| 核心知识 |

- 水生动物很多都是软体。柔软的身体在绘制时是运用柔软的曲线来表现的。
- 鱼是没有脖子的，所以在运用几何表现它们的轮廓时，只需要通过一个大的几何形状就可以呈现鱼身体的轮廓效果。
- 鳞片单个的表现和成片的表现是不一样的。

■ 水生动物细节的绘制技法

鱼

Q版的鱼，整个身体的轮廓可以通过椭圆形来绘制。尾巴和鱼鳍都是通过三角形来表现。

螃蟹

螃蟹是甲壳类的水生动物。通过椭圆形的组合可绘制出身体和两个大钳子的大致轮廓。

■ 难点分析

水生动物的身体轮廓通过流畅柔和的线条表现。

鱼鳞的轮廓表现是一个月牙的形状。但是当我们要以成片的鳞片来表现时，会运用弧线的组合形成波浪线来呈现出鱼鳞的效果。

6.2.3 美丽的飞行动物的画法

飞行动物也叫做飞禽，是善于飞行的鸟类。它们以植物种子、昆虫、鼠或蛇等为食，多数对人类有益。飞行动物因为有飞翔能力而得名，它们中间有擅长远距离按季节迁移的候鸟，也有小范围定居的留鸟，这是动物界的一大类。羽毛是飞行动物最常见的身体特征，在绘制的时候可以刻画出羽毛的细节。

■ 飞行动物身体特征

小鸟

小鸟的几何表现

小鸟的身体轮廓可以通过圆和椭圆来绘制。通过几何图形的概括，我们可以更快速地绘制出Q版的小鸟。

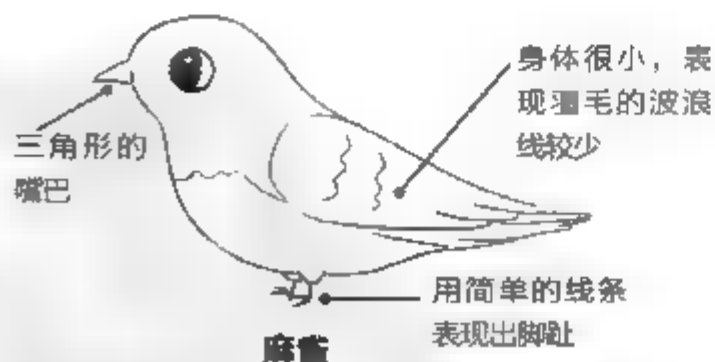
核心知识

- 飞行动物主要表现在鸟类。鸟分为身体、头、翅膀和脚这几个部分。而这些都可以通过几何形来表现。
- 鸟类会根据品种的不同而影响到绘制时的区别。
- 单根的羽毛和成片的羽毛表现方式是不同的。
- 鸟的嘴巴根据品种不同，样式也不同。

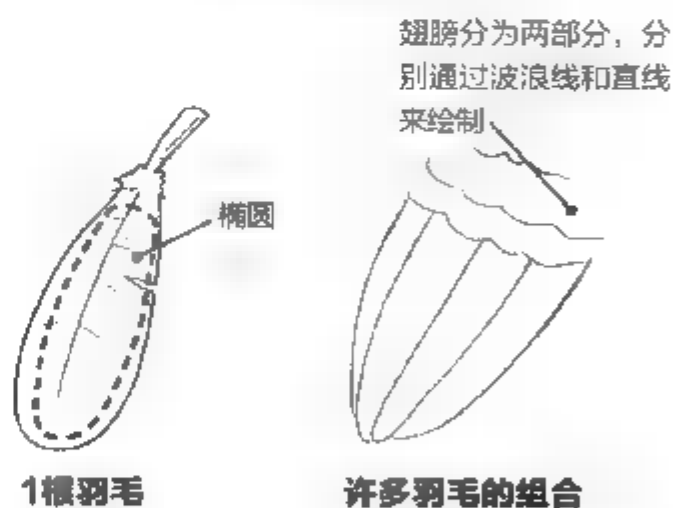
■ 飞行动物细节的绘制技法

鹦鹉

鹦鹉有着缤纷绚丽的羽毛，通过细节线表现出羽毛的层次和绚丽，再通过弯曲的线条绘制出下勾的嘴巴。

麻雀

麻雀的体形十分的小，身上的羽毛颜色相对于鹦鹉的羽毛来说会单调一些。嘴巴可以以三角形为基本形来绘制。

重难点分析

1根羽毛　　许多羽毛的组合

羽毛通过简单的几何形可以表现出它的大致轮廓。但是当许多羽毛组合时，就需要更多的线条来表现出层次感，而不单纯表现羽毛的具体轮廓。

脚趾表现

飞禽的脚趾都很少，一般在3~4根。在整体的表现中会通过简单的线条绘制出大致的轮廓就行了。

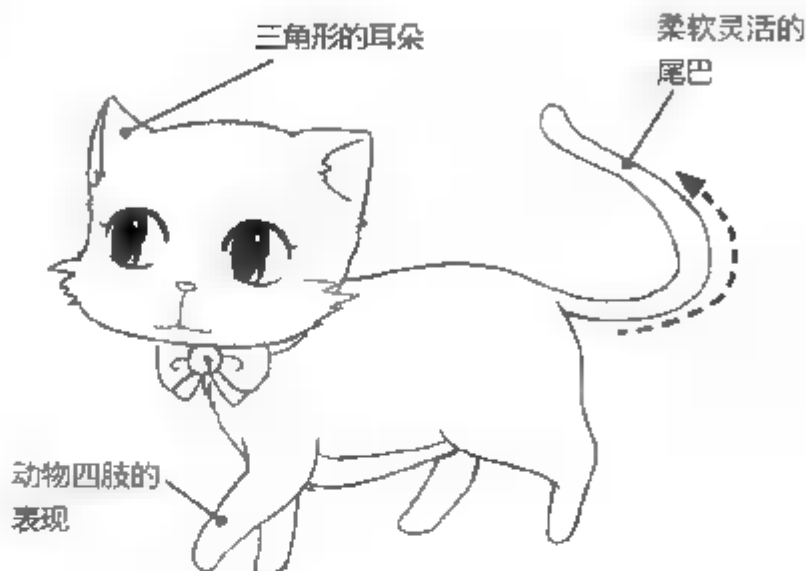
6.3 Q版动物的拟人化演绎

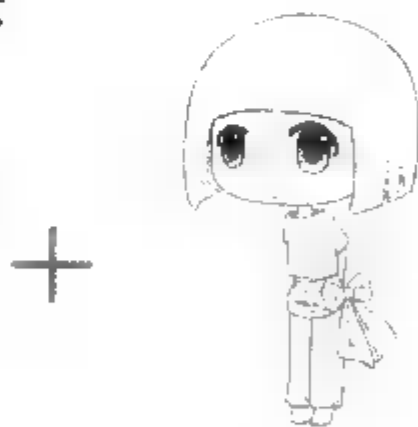
动物拟人化是指把人物和动物进行组合而得出的生物。在漫画角色的创作中，根据原有动物的特征，结合人物的外形和动作特征，并让其具有人类的思想和语言能力。下面，将分别讲解Q版猫女、狼人、蝴蝶仙子以及小人鱼的绘制技法。

6.3.1 猫女的画法

猫拟人是漫画中常见的一种动物拟人，其中猫咪的耳朵和尾巴是最常用的拟人画法。绘制猫女时，可以突出体现猫的温柔可爱、爱撒娇、好奇心重、性格独立等特征。

■ 猫女的原型

人物原型

动物原型

通过猫咪的原型，我们首先确定它的特点主要表现在耳朵、毛发和尾巴等地方。将这几个地方与人体结合起来绘制出猫女。

在绘制猫女时，我们先要选择一个人物来作为整个动物拟人的基础。再将动物的特点与人物结合，表现出猫女的形象。

■ 猫女耳朵的画法

猫　　　　人

猫咪的头部与人物的头部相结合。首先我们把猫咪的耳朵添加到人物的头顶上。

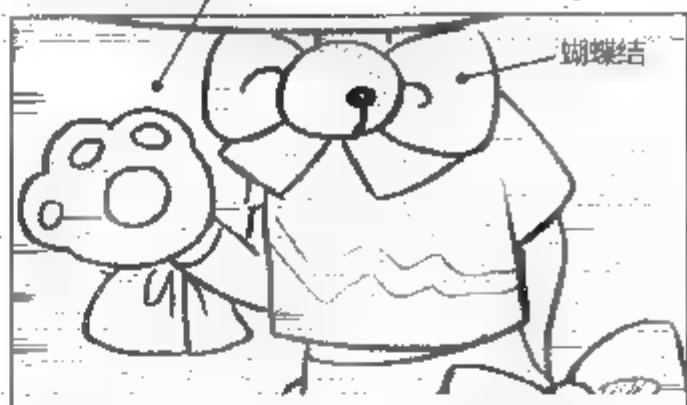
把耳朵看成三角形，根据三角形在人物头顶画出猫咪的耳朵。

猫女头部

核心知识

- **绘制猫女重点在于运用人物与动物的结构。把动物的特征添加到人物的身上来表现。**
- **最常见的猫女绘制是画出猫咪耳朵，改变人物正常的嘴形，呈现出具有猫的特点的人物头部。**

猫女手部变形

可以通过一条弧线来表现出猫咪的脚掌。也可以增加一些细节的表现，例如通过弧线勾画出脚趾的轮廓。

在表现猫女手掌的时候，可以放大猫的手掌，让手掌变得更加圆润和厚实。绘制时，可以通过圆圈的组合来表现。

猫女整体表现

猫女整体表现

根据猫的特点，我们可以给人物画出柔软灵活的尾巴，脚可以保持Q版人物的脚部轮廓。除了身体轮廓的变化以外，还可以通过服装上的修饰来加强猫女的感觉。

核心知识

- 根据猫的外形特点，把脚和尾巴等明显特征加在人物的身上来表现出猫女的外形。
- 运用配饰，也可以表现出猫的感觉。
- 根据猫的性格特点，让人物具有猫的性格。
- 人物的结构不变，绘制的最初还是要通过人物最基本的结构来绘制。

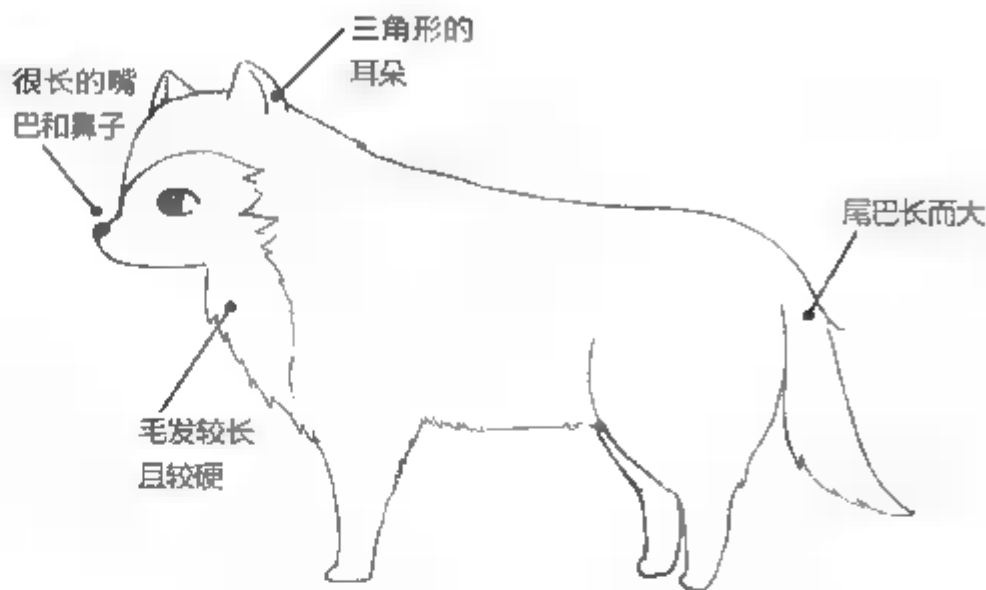
人物身体结构

6.3.2 狼人的画法

狼人的传说自古以来络绎不绝。他们平时从外表看与常人并无不同，但一到月圆之夜就会变身为狼人，失去理性并变得狂暴。在众多漫画和影视作品中都有狼人的身影。狼人尖尖的耳朵、锋利的牙齿和指甲，以及长尾巴都是非常具有代表性的特征。

■ 狼人的原型

人物的原型

狼是种凶猛的动物，同时它们也很机智。通过人物的原型和狼的特点相结合，让我们一起来绘制出Q版的狼人吧。

动物的原型

通过狼的原型，我们先来观察出它的特点主要表现在嘴巴、耳朵及尾巴等部分，根据这几个特点来绘制出狼人。

核心知识

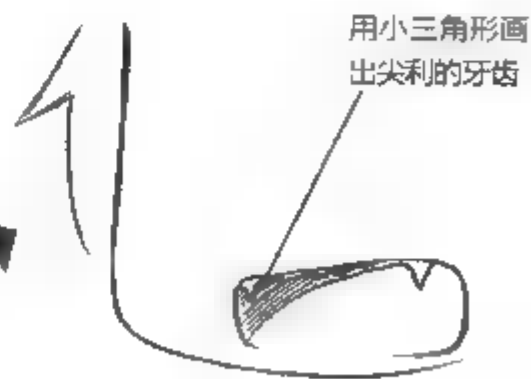
- **根据人物的原型，在其基础上添加狼的耳朵、牙齿、尾巴和脚等部分，可以绘制出狼人。**
- **狼的牙齿十分尖锐，添加到人物口中时要根据人物的嘴巴来绘制出小尖牙。**

重难点分析

狼的武器是牙齿和爪子。根据狼尖利的牙齿，我们把它添加到人物的嘴巴上，用线条画出细长的尖角来表现牙齿。

人物嘴巴

尖利的牙

首先我们要把人物的牙齿修改得像狼一样锋利。

狼人的嘴巴，画出上排锋利的牙齿，可以通过加长虎牙的方式表现出牙齿的尖利。

狼人头部变形

根据狼的耳朵和皮毛特征，与人物的头部相结合，画出耳朵和尖牙可以表现出狼人的样子。

狼人物头部

绘制狼人的头部，我们可以在人物的头顶上添加三角形的耳朵。在这里我们要注意，狼的耳尖表现会比猫的耳朵长一些。

狼人整体表现

勾画内耳廓时，耳朵的外轮廓与内部线条距离越小，耳朵表现就越薄

头发要像绘制狼的皮毛一样，表现出蓬松感和硬度

紧闭的嘴角可以画出一个小的三角形来表现尖牙

狼的手掌在Q版人物中可以表现得更厚实一些

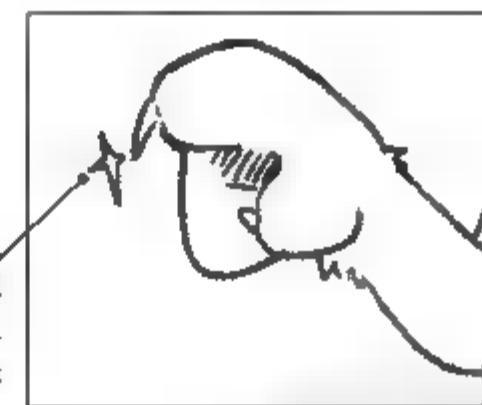
腿部保持人物原型的状态

狼人整体表现

狼其实和狗的外形有些相似，但狼的尾巴不会像狗那么灵活，表现会更加生硬与粗大。绘制狼人时，我们可以给人物添加出尾巴，甚至改变手的外形，让人物的身体具有狼的特征。

| 核 心 知 识 |

- **根据狼的耳朵外形，添加到人物的头顶上，并画出尖牙和长长的手指甲。**
- **狼和狗长得很像，但是狼的尾巴没有狗的尾巴灵活，在绘制时可以表现出笨重的感觉。**
- **Q版中的狼人十分的可爱，不会像写实版中具有攻击力和恐怖的感觉。**

在尖端添加星形的符号可以加强指尖的锋利程度

根据被兽化后的手掌，在指头上画出小三角形，表现出锋利的指甲。

指甲

狼的尾巴自然下垂，整体表现出较硬的感觉，突出狼的尾巴的特点。

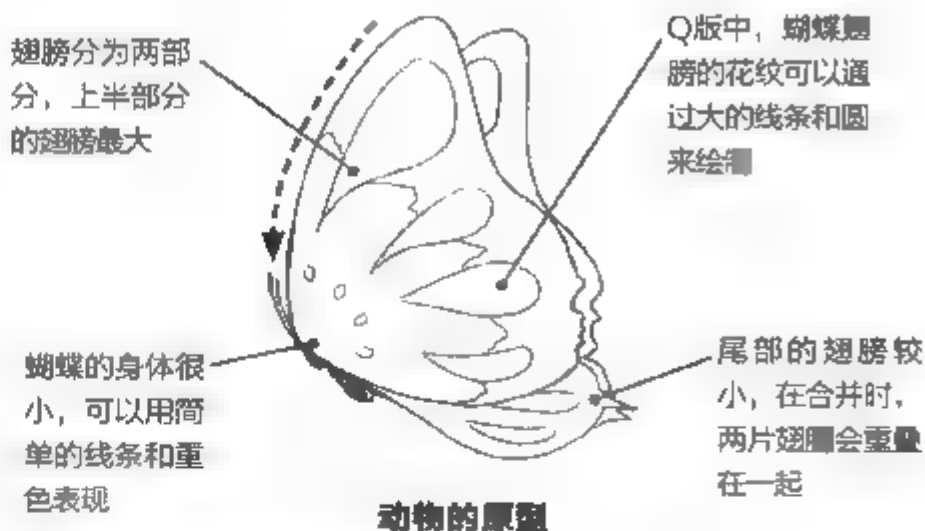
狼的尾巴

6.3.3 蝴蝶仙子的画法

蝴蝶是昆虫中的一种，它们一般色彩鲜艳，翅膀和身体有各种花斑，头部有一对棒状或锤状触角。而蝴蝶仙子是以蝴蝶为原型，结合仙女的特征，让角色更为飘逸、美丽。在绘制的时候可以突出角色华丽的翅膀，并画出触角来体现原型特征。

■ 蝴蝶仙子的原型

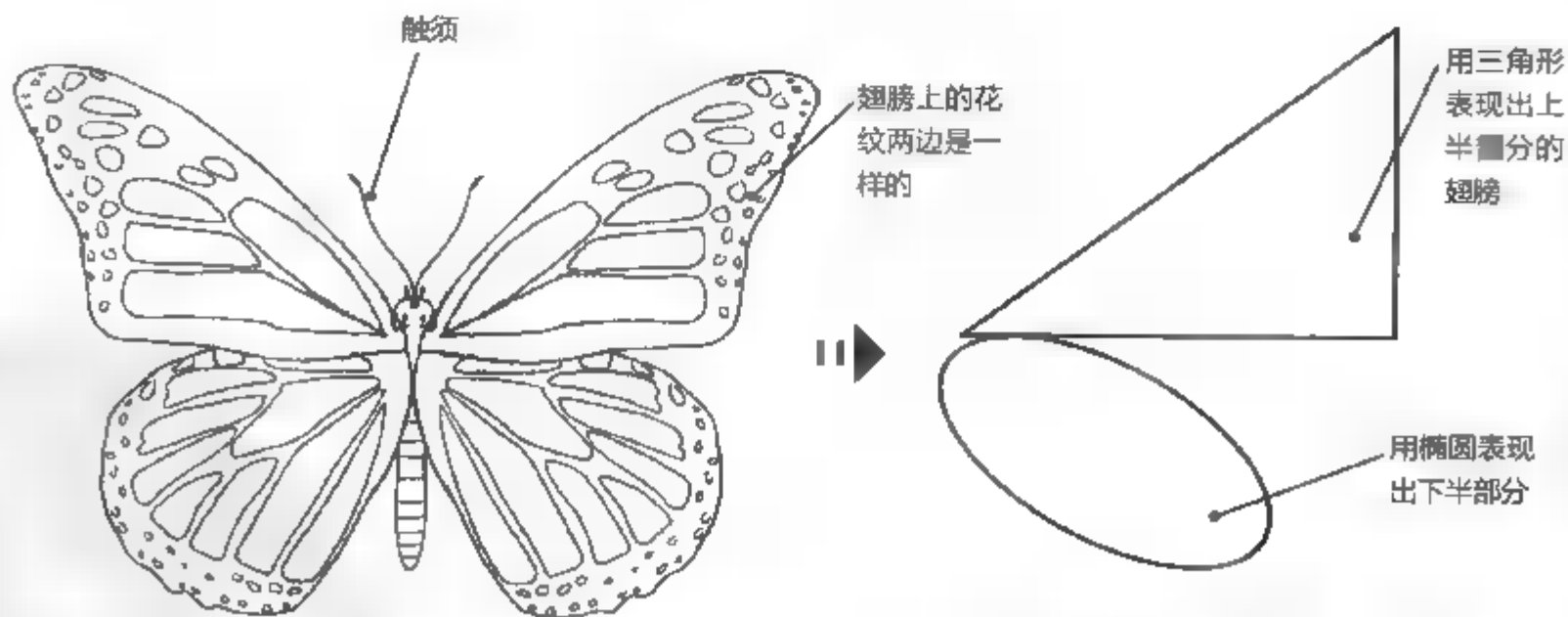
人物的原型

画出一个人物的原型，表现出活泼的动作特征，再将她和蝴蝶翅膀相结合，绘制出蝴蝶仙子。

动物的原型

蝴蝶最大的特点是它背上的翅膀。和身体相比，蝴蝶的翅膀十分大，并且上面还会有漂亮的斑纹。

核心知识

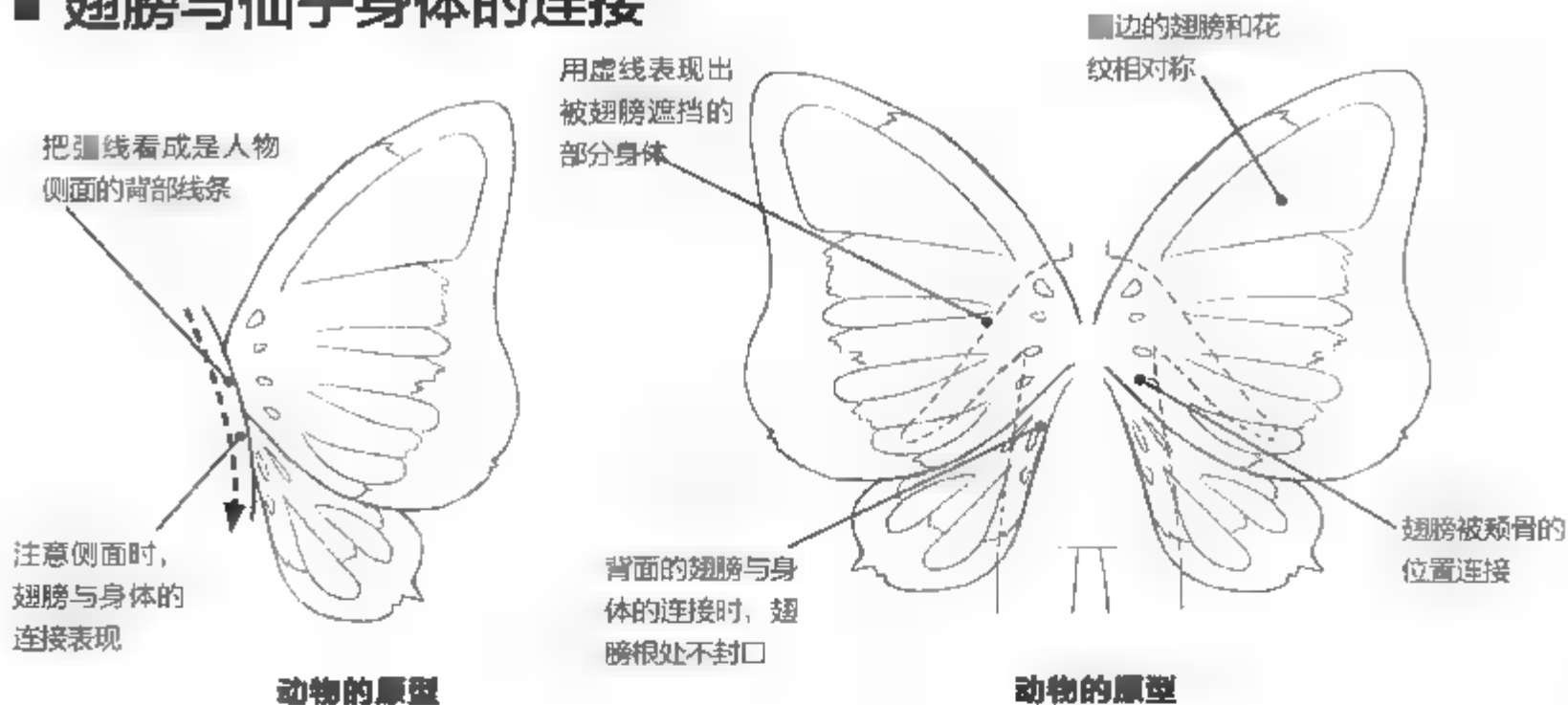
- 蝴蝶仙子的基本结构主要是用人物的原型和蝴蝶翅膀相结合来表现的。
- 蝴蝶的翅膀以大的线条表现出轮廓，以小的圆绘制出翅膀上的花纹。
- 蝴蝶的翅膀可以通过几何形中的三角形来表现出它的大致轮廓和结构。

重难点分析

蝴蝶

我们可以把蝴蝶的翅膀轮廓简单化，运用几何图形来绘制出蝴蝶翅膀的大致轮廓。

■ 翅膀与仙子身体的连接

动物的原型

动物的原型

■ 蝴蝶仙子整体表现

蝴蝶仙子的整体表现

蝴蝶仙子的整体会看起来比较轻盈，而轻盈的感觉首先是从人物的服装上表现出来的。服装简单，人物身体看起来才不会特别的厚重。然后是动态，蝴蝶仙子可以借助翅膀的挥动表现出飞起时双腿微微弯曲的动态等。

核心知识

- **表现蝴蝶仙子最重要的部分是翅膀，通过漂亮的翅膀与人物结合便可以很容易明白人物的身份。**
- **绘制蝴蝶仙子的翅膀时要表现出翅膀体积。**
- **可以在人物的头上添加出蝴蝶的触须，让人物更形象。同时，还可以在人物的脖子及手腕的地方画出绒毛圈，这也是蝴蝶的一个特征。**

蝴蝶仙子的整体表现

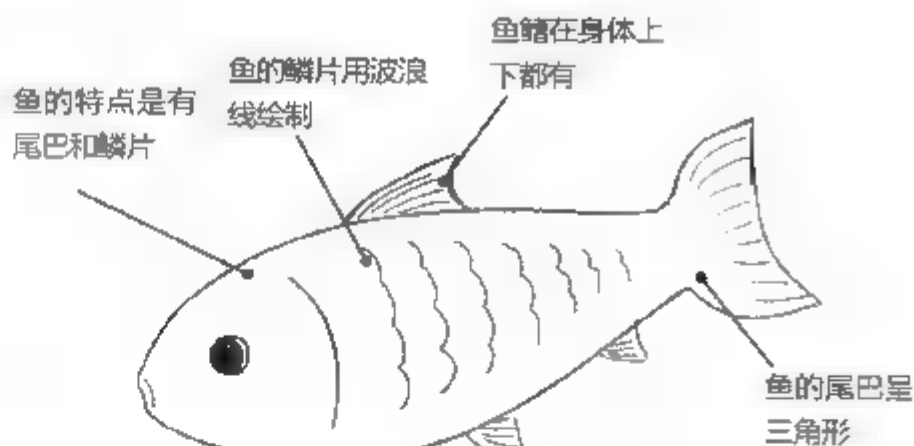
蝴蝶的身上有细细的茸毛，一般分布在脖子和手腕处。所以，我们可以给穿着单薄的人物画出那些细细的茸毛。

6.3.4 小人鱼的画法

小人鱼是安徒生童话中最为经典的角色。她们身体轻盈，面容美丽，身体特征是以腰部为界，上半身是美丽的女人，下半身是披着鳞片的漂亮的鱼尾。小人鱼的整个躯体光滑，曲线优美，既富有诱惑力，又便于迅速逃遁。

■ 小人鱼的原型

人物的原型

我们画出一个文静温柔的长头发人物作为原型，用她来作为绘制小人鱼的基本形态。

动物的原型

绘制小人鱼时，我们用普通的鱼作为原型。将鱼的尾部和人物相结合，绘制出可爱漂亮的小人鱼。

核心知识

- **人鱼的绘制是通过鱼和人的原型相结合绘制出来的。**
- **人鱼要有长长的头发才会更加漂亮哦！**
- **Q版的人鱼尾巴鳞片被简化，通过简单的波浪线来表现出尾部的鳞片。**
- **单独的鳞片呈半圆或扇形。**

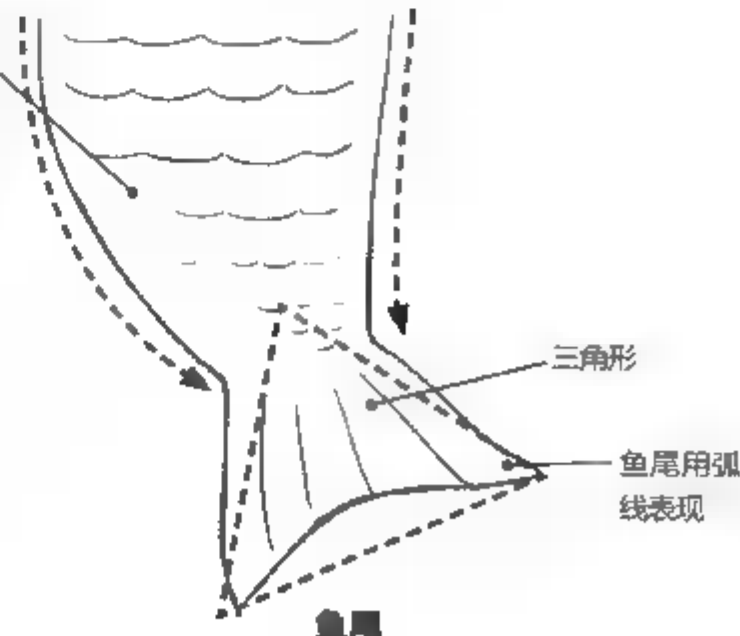
重难点分析

鱼鳞

当鳞片以成片的形式表现在鱼尾上时，根据鱼尾的轮廓，用波浪线画出鱼鳞，绘制时，注意鱼鳞从上到下会有一个过渡的表现，通过由大到小、由疏到密的方式来表现鱼鳞的整体状态。

鱼尾

■ 尾巴与身体的连接

鱼尾

从人物的腰部开始，去掉下半身后，让鱼的尾巴与身体相互连接，画出人鱼的效果。

鳞片表现

适当绘制鱼鳞可以让身体与尾巴更好地融合与连接。

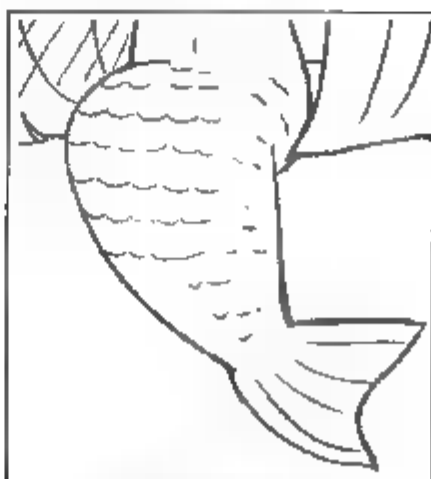
■ 小人鱼整体表现

人鱼的整体表现

Q版的小人鱼十分可爱，鱼尾可以略微画得圆润一些。根据人物的动态，可以表现出人鱼甜美的性格。

| 核心知识 |

- **小人鱼的上半身是人体结构，下半身是鱼的结构，在绘制时注意尾巴与身体的连接。**
- **人鱼造型比较特殊，所以在绘制时，我们可以运用海洋中的各种植物来作为“服装”穿在人物身上。**
- **人鱼的头饰可以用海星来表现。**

运用海星和水草做成的服装，类似于人类的抹胸。

人鱼的服装表现

根据人物的原型，绘制出坐着的小人鱼。人鱼的腿部表现与双腿的绘制方法是一样的，只是将两腿合为一个整体。

坐姿的表现

案例演示 可爱的喷火龙

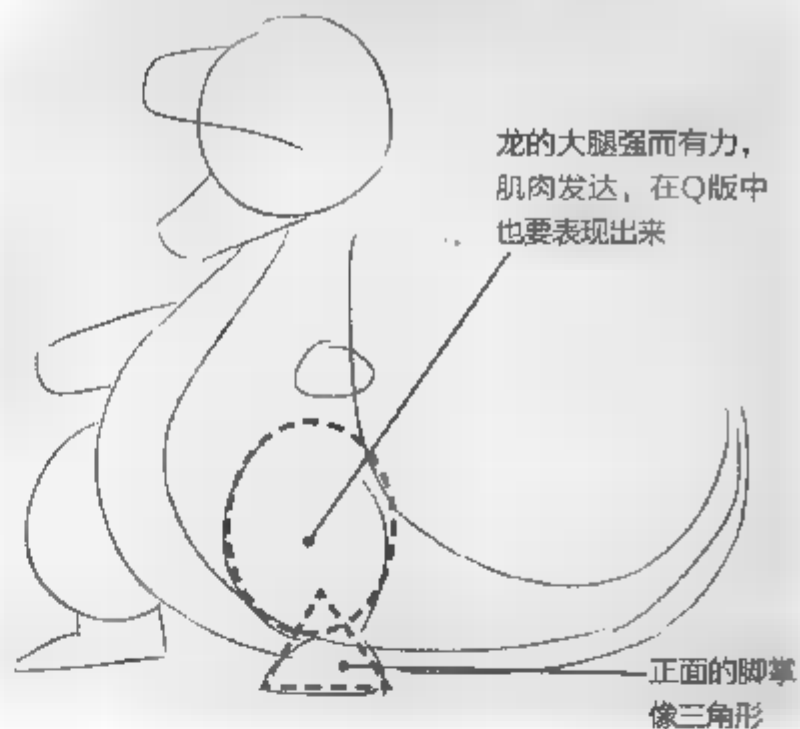
恐龙是最早的生物，根据恐龙的原型我们幻想出了各种各样拥有特异功能的动物，这些动物也常常在漫画中出现。下面我们来进行绘制和讲解喷火龙。

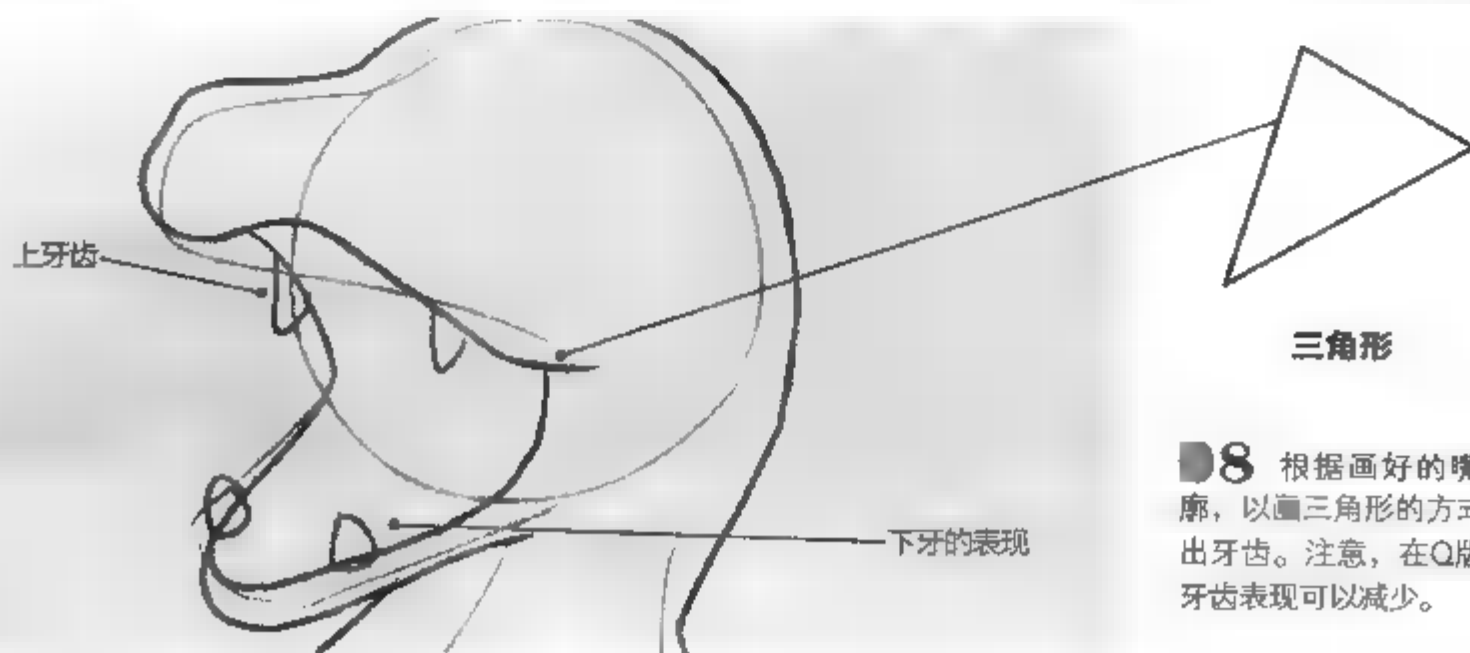
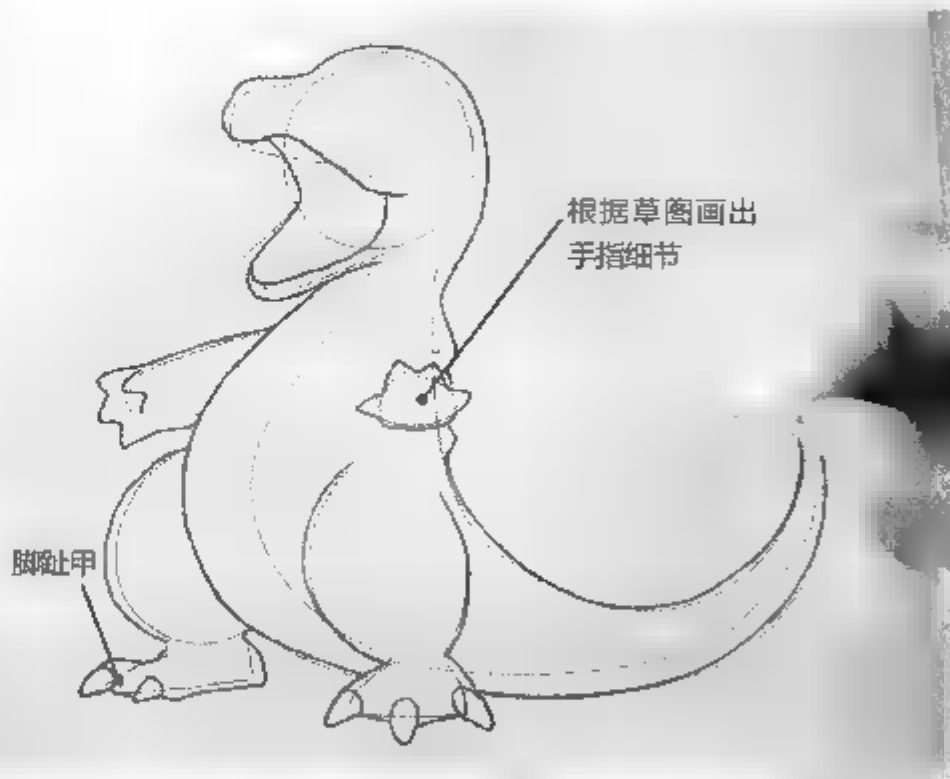
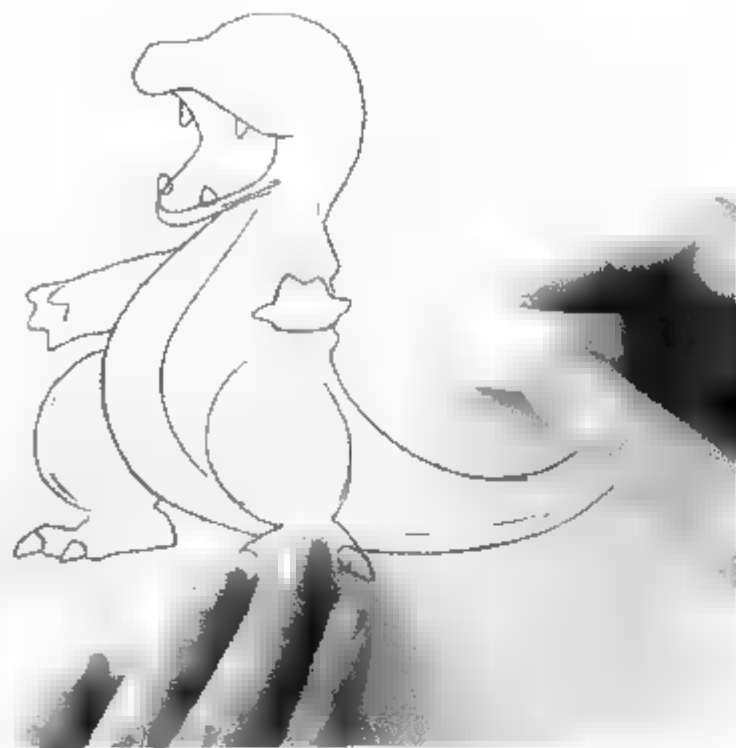
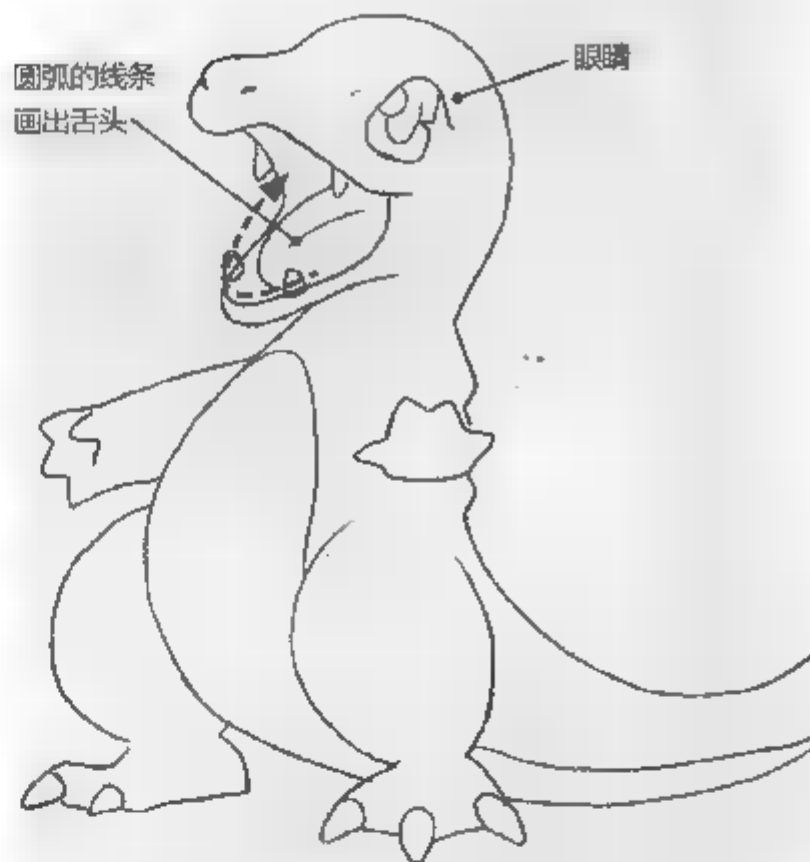
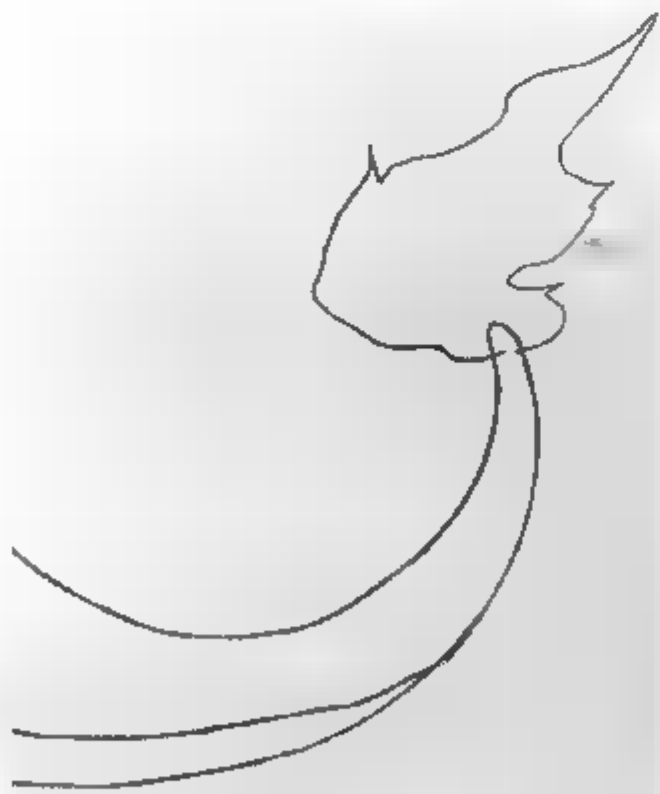
01 通过几何形我们可以绘制出动物，在这里，我们先用圆绘制表现头部的基本形状。注意这里只是在打草稿，所以落笔要轻。

02 根据圆画出龙的嘴巴，我们都知道龙的嘴巴很长，所以，我们可以通过[illegible]形来理解侧面时龙的嘴巴轮廓。

03 从下额的位置画出一条弧线，作为小龙的身体动态辅助线，这可以方便后面绘制小龙的身体动态。

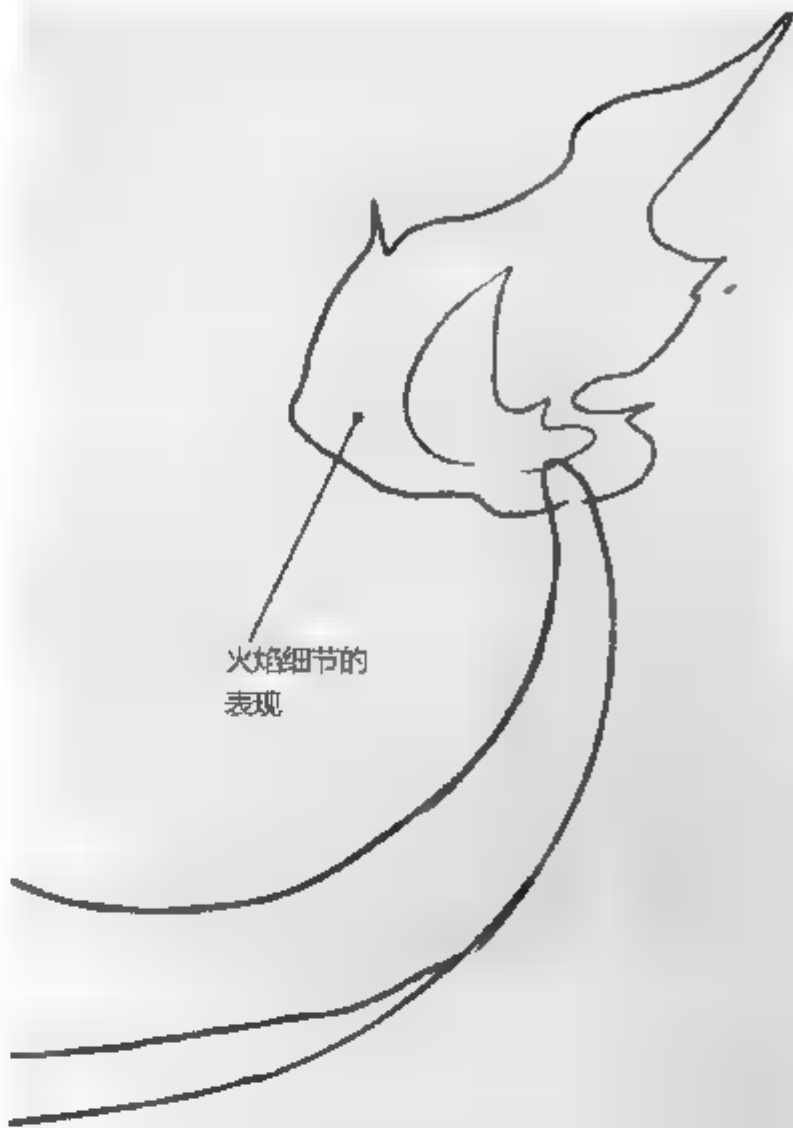
04 根据画出的动态线，在两边画出表现身体厚度的线条，表现出龙身体的大致轮廓。

05 继续打出草图，用简单的线条画出手部的轮廓。

06 继续根据身体的轮廓，画出大腿和脚掌。

07 完成了龙的大概形态和轮廓，我们可以根据草稿整体线条画出细节。

08 根据画好的嘴巴轮廓，以画三角形的方式表现出牙齿。注意，在Q版中，牙齿表现可以减少。

09 完成了轮廓后，用橡皮擦掉之前的辅助线，使画面整洁，方便接下来的细化。

10 整理干净画面以后，画出小火龙的眼睛和舌头。

11 在尾巴尖端处画出火焰，注意线条的自然和流畅。

12 在嘴巴前方一定的距离画出喷出的火团，虚线是火团整体形状的概括。

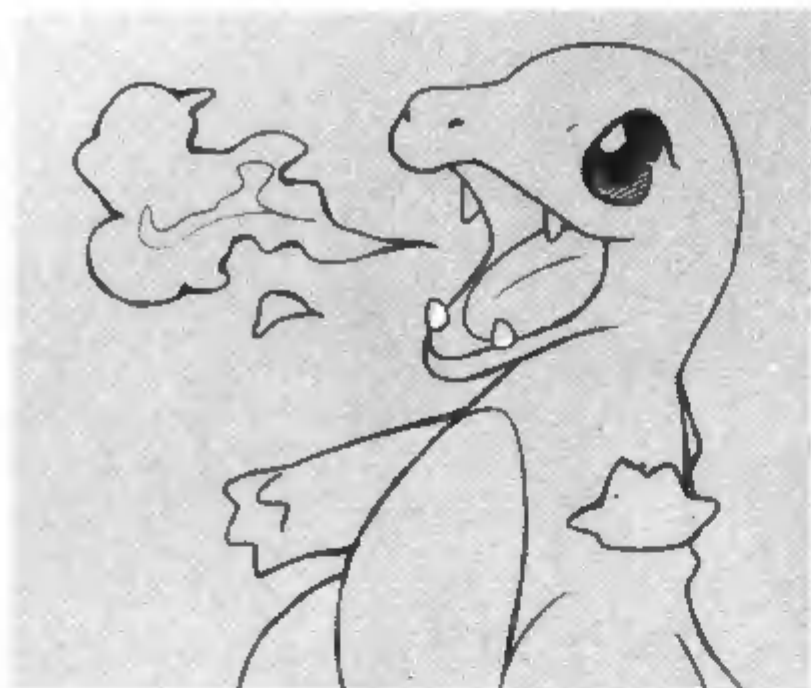
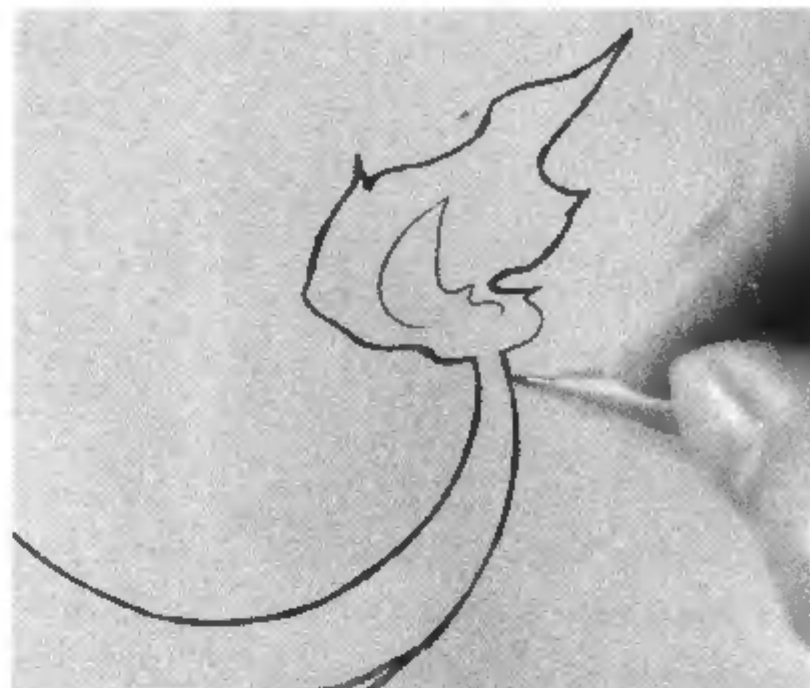
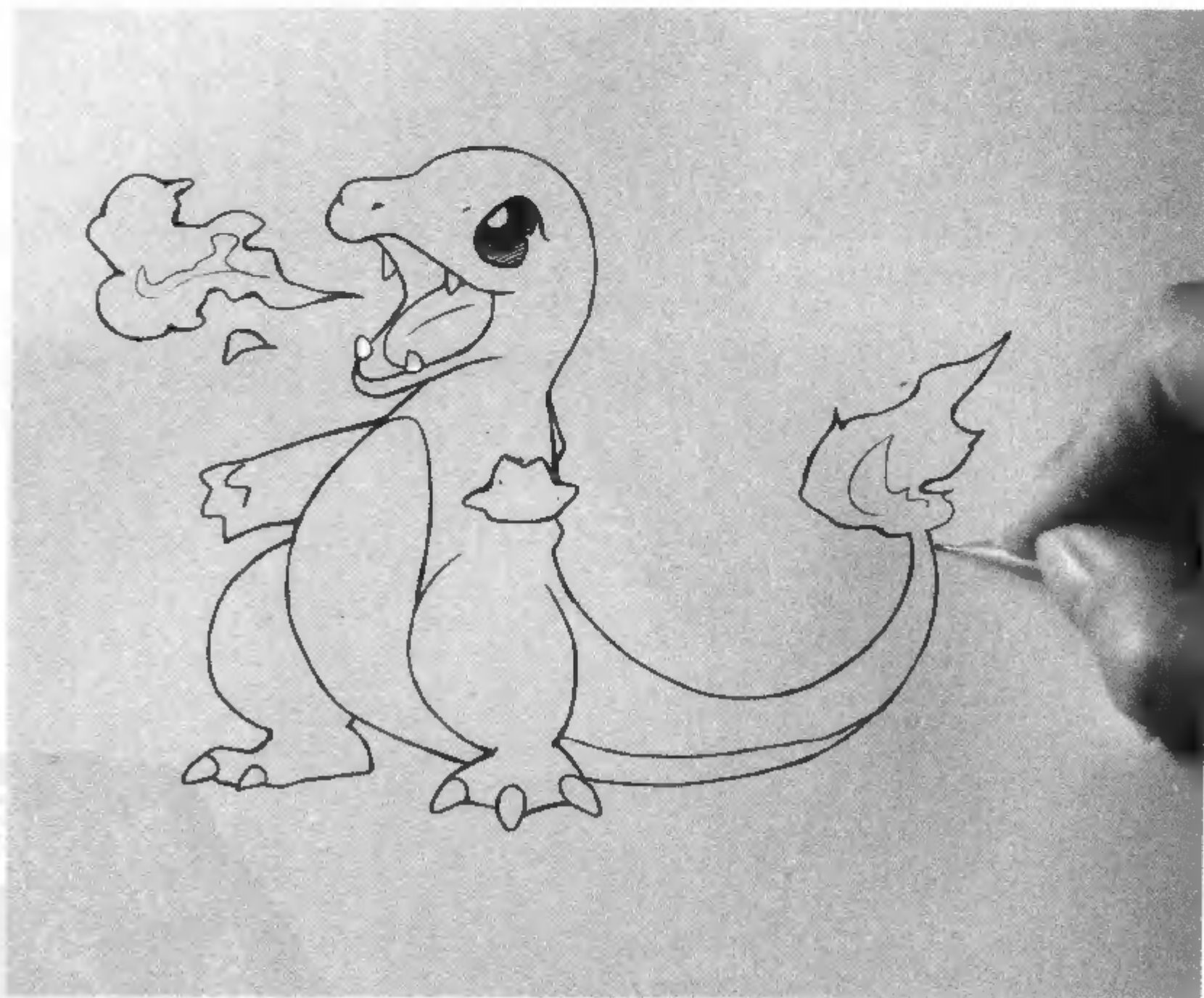
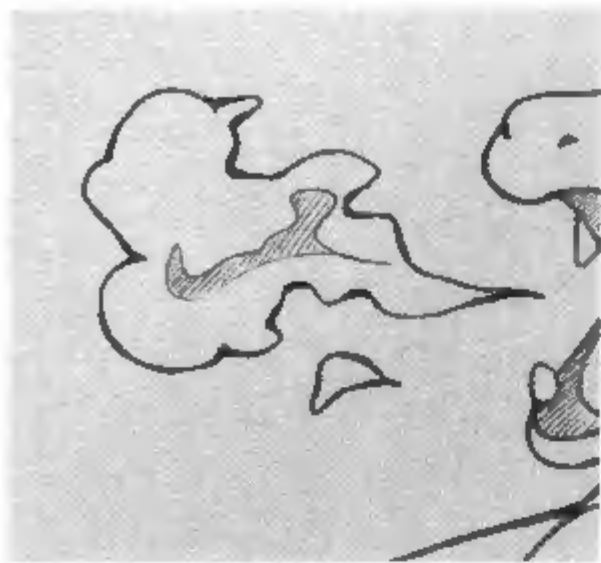
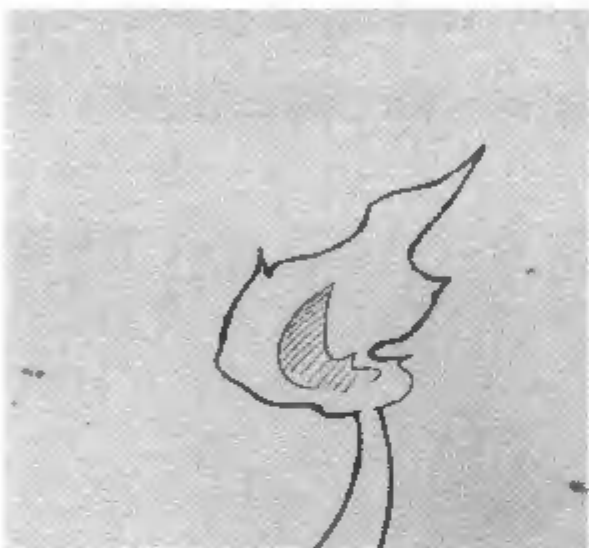
火焰细节的表现

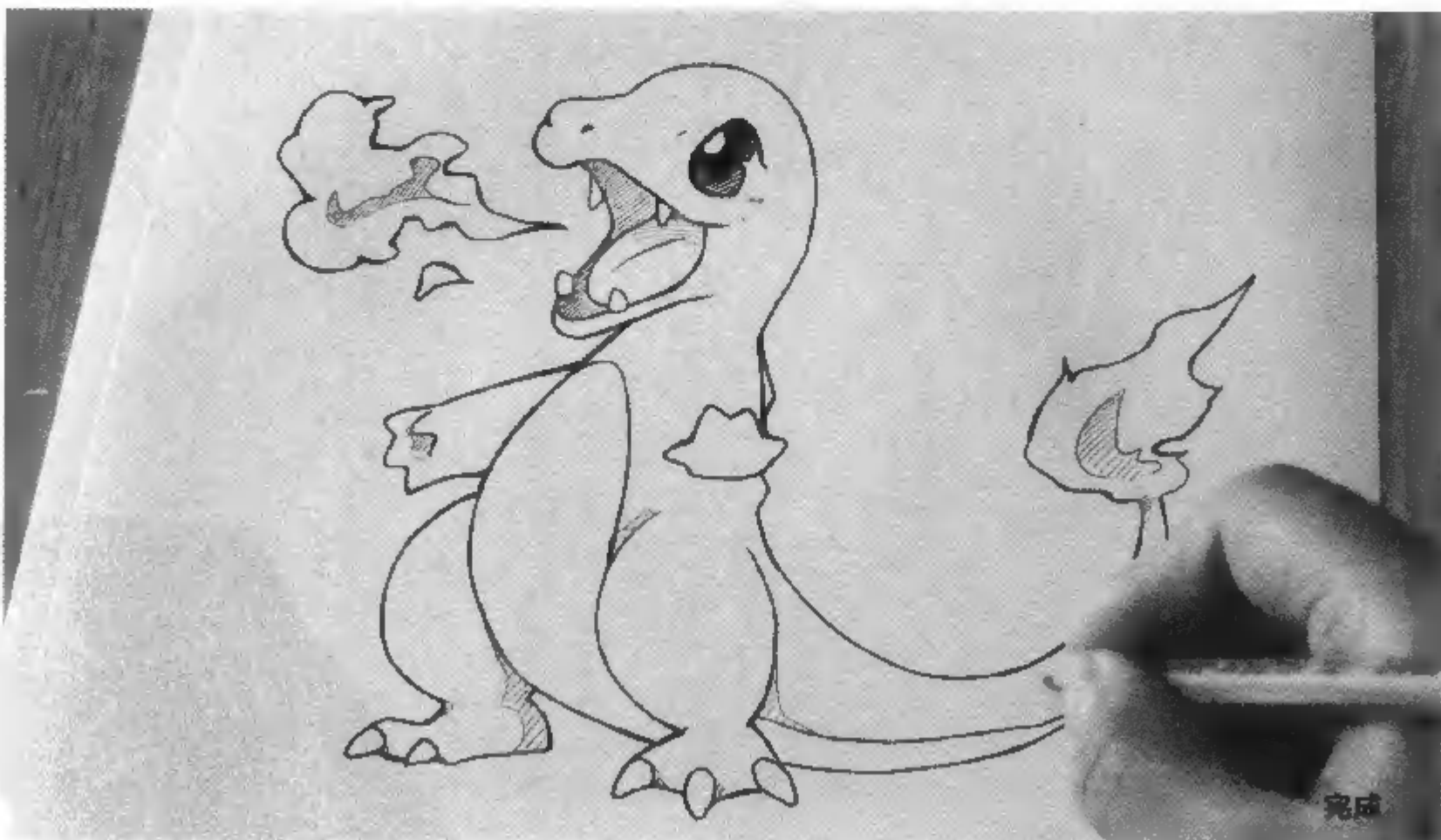
火焰细节的表现

13 完成火焰轮廓的绘制，继续细化，根据轮廓画出内侧的细节表现。

14 同上步，细化出尾部的火焰细节，根据轮廓勾画。

15 细化眼睛，龙的眼圈会比人类要深一些，在这里根据眼睛的轮廓线加深到一定程度。

16 继续细化，[illegible]密集的排线画出瞳孔的黑色部分。注意高光的地方要[illegible]白。

17 还是运用排线的疏密表现画出眼球的灰度，注意颜色的过渡，让眼睛有通透感觉。

18 细化画面的整体轮廓线，让线条有粗细的变化，

19 整体尾巴的线条，去掉尾巴被火焰遮挡后的部分线条。

20 通过细化线条，可以让画面更加美观，画面的整体效果更加好。

21 用排线画出火焰内侧的灰度。

22 同上，继续画出尾部火焰的灰度。

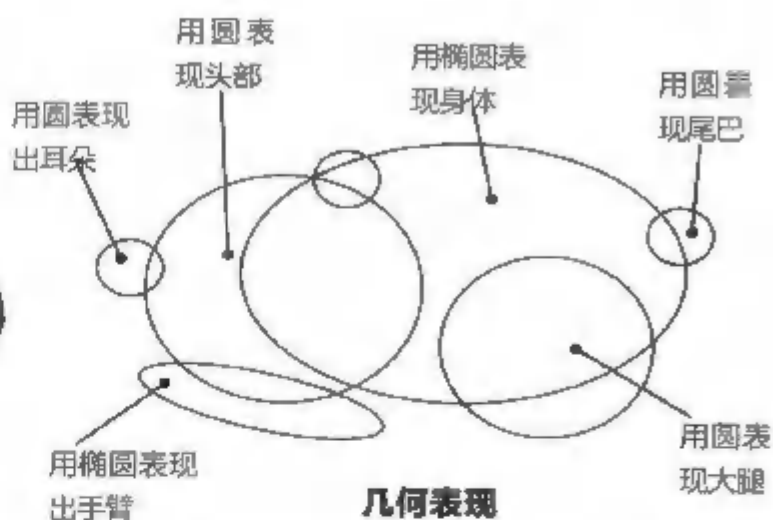
23 继续绘制头部，画出口腔内侧的阴影，让喷火龙的嘴巴更有立体感和层次。

24 最后，以同样的方式，用排线画出身体背光面的阴影。

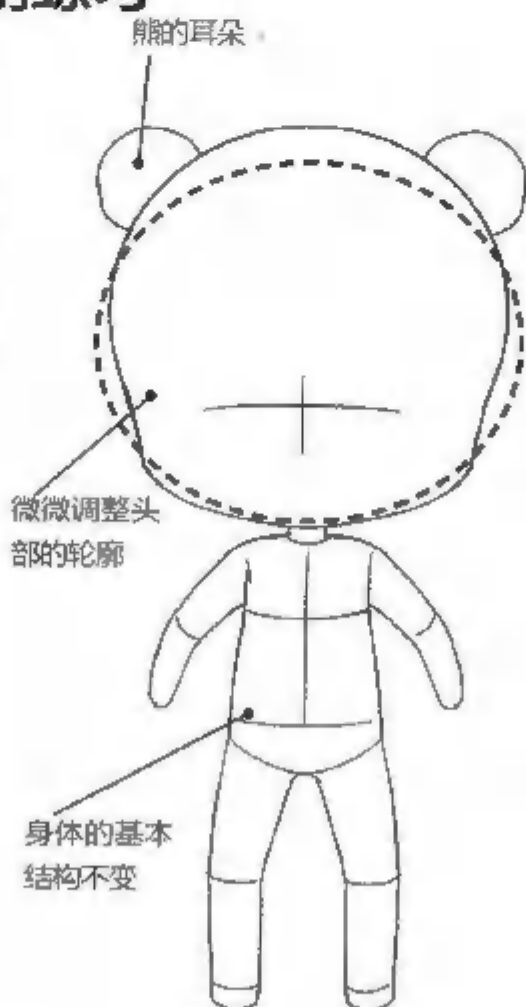
课后练习 绘制Q版动物的拟人化造型

学习了Q版动物的绘制技法之后，现在就来练习绘制一个可爱的Q版动物和它的拟人化造型吧。下面，我们以小熊拟人作为例子，画出小熊的Q版原型，再结合人物进行绘制，组成一个可爱的Q版小熊拟人化造型。

■ 小熊的绘制练习

睡觉的小熊

几何表现

观察和思考熊的外部轮廓特点，通过几何图形，用圆表现出Q版小熊身体的各个部位，快速地表现出熊的结构和动态。

■ 小熊的拟人化绘制练习

人物原型　　人物结构变形

小熊拟人化

1. 首先根据一个Q版人物的原型，同时思考熊的外观特点，并与其结合。

2. 根据人物的结构，去掉人类的耳朵，用半圆在头顶上方画出小熊拟人的耳朵。

3. 去掉头发后，添加出毛发，画出动物的嘴巴样子，将四肢变粗并添加出趾甲。

责任编辑：陈建华 / 肖 辉
封面设计：Paine
策划出品：亿卷征图

漫画技法标准教程系列

- 《基础篇》
- 《人物基础篇》
- 《透视比例篇》
- 《Q版篇》
- 《萌少女篇》

MANGA TECHNIQUES STANDARD TUTORIAL

销售分类：艺术/动漫/漫画技法
ISBN 978-7-5084-9910-9
9 787508 499109 >
定价：29.80元

（附赠DVD现场教学视频）